2005年 总第207期

Popsoft



半月刊

大众软件®

www.popsoft.com

电脑应用和娱乐的第一选择

22



12月回家在即！

5.0闪亮登场

魔力宝贝5.0

魔 力 • 魔 力 • 随 心 所 欲



免费赠送
剑网Ⅱ黄金CD-KEY
珍藏卡一张


ISSN 1007-0060
22
9 771007 006005


ONLINE
mxd.sdo.com


机战
ZERO

下期预报

硬件评析： ATI X1000系列显卡评测

数字码头： 2005年度硬盘式MP3播放器横向评测

锋利的盾： 武侠游戏的由生到死

攻城略地： NBA Live 06

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社 长 高庆生
总 编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 何先进
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电 话 010-88118588-8800
传 真 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印 刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2005年11月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元

本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调换。

CONTENTS 目 录

2005年第22期 总第207期



CONTENTS 目录

2005年第22期 总第207期

下超女铃声！赢迪士尼大奖！



凡使用本页内任何服务均有机会免费获得价值4999元的香港5日游机会（每月5名）！

活动截至日期：2005.12.31　　北京空中信使信息技术有限公司享有最终解释权

手机铃声下载指南

移动 下载方式：发送 6 6 到 33552102 即可无限量下载以下所有铃声 下载不成功不收费
（适用范围：中国移动开通GPRS用户或WAP功能彩屏手机用户）

编辑短信	发送到	按照短信提示回复铃声代码	成功下载
6 6	33552102	332	“我最摇摆”

联通 下载方式：发送 P M 到 93552102（不包括CDMA手机）

编辑短信	发送到	按照短信提示回复铃声代码	成功下载
P M	93552102	333	“水晶鞋”

终极PK大放送

超女铃声

代码	歌名	歌手
332	我最摇摆	李宇春
333	水晶鞋	谢雅雯
334	[illegible]	[illegible]
335	笔记	周笔畅
336	[illegible]	[illegible]
337	两个人的地球	何洁
338	空房间	[illegible]
339	不要再害怕寂寞	丁叮
340	[illegible]	[illegible]
341	爱我还是他	周笔畅
342	[illegible]	[illegible]
343	爱你所爱的	陈西贝

新歌打榜

代码	歌名	歌手
314	半杯鸳鸯(超长完整版)	司恩
315	你是你我是我	镜克牛仔
316	披着羊皮的狼	谭咏麟
317	情不自禁	陈慧琳
318	手机留言	光良
319	谁还相信	江美琪
320	甩掉	杜德伟
321	新鸳鸯蝴蝶梦	黄安
322	有话直说(2005Remix)	潘玮柏
323	爱有天意	李泉
324	潮水	天堂乐队
325	硬骨头(超长完整版)	天堂乐队
326	半糖主义	S H E
327	快爱	杜德伟
328	起点	张韶涵
329	始作俑者	蔡依琳
330	幸福	许慧欣
331	你要的爱(2005Remix	戴佩妮

经典在线

代码	歌名	歌手
299	许愿池的希腊少女	蔡依林
301	最动听	房祖名
302	猫腻(2005Remix)	王心凌
303	吉祥三宝	布仁巴雅尔
305	誓言(2005Remix)	王菲
284	酸酸甜甜就是我	张含韵
306	孤单北半球	欧得洋
307	浪漫群岛	欧得洋
308	完美生活(超长完整版)	许巍
309	蓝莲花(超长完整版)	许巍
310	Super Love(完整版)	富雪薇琪
311	受了点伤(追曲版)	阿桑
313	Take Me To Your Heart	
208	当你孤单你会想起谁	张栋梁
300	遗失的美好(2005Remix)	
254	欧若拉	
281	我的最爱	
296	Journey(钢琴版)	

动感地带

代码	歌名	歌手
286	编号89757(完整版)	林俊杰
287	木乃伊	林俊杰
157	江南(2004Remix)	林俊杰
288	千年之恋	F.I.R
289	每次都想呼喊你的名字	永邦
290	见习爱神	Twins
295	乱世佳人	Twins
294	六月的雨	胡歌
291	永不退缩	任贤齐
292	心中的日月	王力宏
304	爱的就是你(追曲版)	王力宏
293	花花世界(2005Remix)	陈慧琳
297	温柔的冒犯	陆毅
082	一路上有你	张学友
275	不老的传说	张学友
238	饿狼传说(超长完整版)	张学友
239	吻别(2005Remix)	张学友
240	情书(2004Remix)	张学友

终极力量

代码	歌名	歌手
257	宁夏	梁静茹
007	勇气(真人原唱版)	梁静茹
062	爱你不是两三天	梁静茹
213	分手快乐(2004Remix)	梁静茹
169	边走边爱	谢霆锋
170	活着VIVA	谢霆锋
006	绿光	孙燕姿
101	天黑黑	孙燕姿
174	神奇(2004Remix)	孙燕姿
283	我也很想他	孙燕姿
256	少女的祈祷	杨千桦
166	可惜我是水瓶座	杨千桦
102	剪爱(2004Remix)	张惠妹
090	我的骄傲(2004Remix)	容祖儿
210	一生有你(八音盒版)	水木年华
078	胆小鬼(2004Remix)	梁咏琪
269	狐狸精	罗志祥
223	爱很简单(超长完整版)	陶喆

不同凡响

代码	歌名	歌手
231	白月光(超长版)	张信哲
234	一公尺	言承旭
031	无所谓(2004Remix)	杨坤
032	月亮可以代表我的心	杨坤
033	飞船(2004Remix)	杨坤
034	那一天(2004remix)	杨坤
044	冲动的惩罚	异域风情
045	情人	异域风情
046	2002年的第一场雪	异域风情
276	男人海洋(超长完整版)	周传雄
051	黄昏(2004Remix)	周传雄
055	记事本(2004Remix)	周传雄
058	我的心太乱(追曲版)	周传雄
175	小薇(完整版)	黄品源
050	海浪	黄品源
171	情非得已(2004Remix)	庾澄庆
172	春泥	庾澄庆
274	全世界下雨	张娜拉

金曲不断

代码	歌名	歌手
298	回到我身边	东来东往
278	天下无贼	羽泉
229	十年(又过了1年版)	陈奕迅
179	第一次(2004Remix)	光良
277	童话	光良
180	算你狠	陈小春
253	我不是一百分	陈小春
151	幸福 这么远 那么甜	
252	心醉	
068	男人哭吧不是罪	
105	天意(2004Remix)	
192	冰雨(2004Remix)	
205	笨小孩(超长完整版)	
191	爱你一万年(2004Remix)	刘德
235	两只蝴蝶(超长完成版)	庞龙
263	杯水情歌(吉他精华版)	庞龙
181	老鼠爱大米	杨臣刚
264	栀子花开(超长完整版)	何炅
265	Radio In My Head	朴树
250	爱与诚(超长完整版)	古巨基
044	冲动的惩罚	刀郎
045	情人	刀郎
046	2002年的第一场雪	刀郎

怀旧专区

代码	歌名	歌手
036	海阔天空	
004	真的爱你(吉他版)	
035	喜欢你	
037	光辉岁月	
038	情人	
063	长城(吉他精华版)	
064	AMANI	
066	大地(吉他版)	beyond
060	壁虎漫步Remix	潘玮柏
188	WuHa	潘玮柏
165	我的麦克风	潘玮柏
021	侏罗纪(2004Remix)	S.H.E
022	恋人未满(2004Remix)	S.H.E
023	波斯猫	S.H.E
024	Super Star	S.H.E
025	天使在唱歌	S.H.E
186	I O I O	S.H.E
212	美丽新世界(2004Remix)	S.H.E
232	Only Lonely(2004Remix)	S.H.E
260	我爱你(完整版)	S.H.E
261	痛快(完整版)	S.H.E
048	值得	郑秀文
112	眉飞色舞	郑秀文

和弦速递

代码	歌名	歌手
273	你好 周杰伦	安又琪
183	大风吹(2004Remix)	许慧欣
236	第一次爱的人	王心凌
222	爱你	王心凌
258	物语追歌(追曲版)	张柏芝
053	星语心愿水晶版	张柏芝
259	说爱你(超长完整版)	
251	招牌动作(超长完整版)	
054	布拉格广场	
154	爱情36计	
155	看我七十二变	
156	倒带(超长完整版)	
237	Love Love Love	蔡依林
255	亲爱的你怎么不在身边	江美琪
228	单人房双人床(超长完整版)	莫文蔚
016	催眠(超长完整版)	王菲
017	棋子(2004Remix)	王菲
018	香奈儿	王菲
019	但愿人长久	王菲
020	闷(超长完整版)	王菲
088	只爱陌生人	王菲
092	远走高飞(金曲)	林忆莲
111	爱情诺曼底	黄征

找不到想要的铃声？试听！

移动用户现在发送

“RJ 歌名关键字”到3355777666，几千首精品铃声任您搜！

例如：移动用户发送“RJ吉祥三宝”到3355777666，那么精品铃声“吉祥三宝”马上归您所有了！

想要做超炫时尚男女？想要玩最劲最酷流行音乐？！小灵通或座机拨打

16838332

绝色彩铃等你宠爱，随听随下，还能赠送好友齐分享！（仅限中国电信用户）

IVR铃声 免费 下载

百首免费精品铃声！百首热辣爆笑彩铃！移动用户手机拨

12590561806O2

就可马上得到！真正的免费铃声下载哦~



下载更多精彩，请登录：WWW.KONGZHONG.COM

客服电话：010-68083018 E-mail:service@kongzhong.com 资费：三天免费，如三日不退定则开始收费。发送0000到3355（移动用户）或9355（联通用户）取消服务。北京空中信使信息技术有限公司

编辑部报告

最近一段时间新闻频出，颇有三两条不得不说，是为专题。

1 十运会结束了，各式各样的丑闻扑面而来，我不算是个特别爱好体育的人，但也被这五花八门的怪异黑幕骇了个目瞪口呆，每天在新浪上总能看到一两起出乎我意料的离奇事件。说实在的，弃权让金这事情，我从小就有所耳闻，也不是不能完全理解，但我总觉得地下的毕竟是地下的，就算是要做也应该偷偷摸摸谨小慎微，无论如何也要做个样子瞒天过海暗渡陈仓，却从不曾想过十运会上出现了无数连当事人都懒得稍做掩饰的丑闻，于是这才发现原来搞幕后交易也可以如此明目张胆。

在我看来，不搞黑幕和搞黑幕有个质的区别，暗地里搞黑幕和明着搞黑幕就又有个质的区别，从不搞黑幕到暗地里搞黑幕再到明着搞黑幕，看上去就是个逐渐变成下等的过程。这就好象当初许多网游厂商虽然自己和外挂作者接触，但明面上总要做出反对外挂的样子，虽然也可以说他们暗地里居心叵测，但总不能说人家连脸都不要了。

2 最近，某家报纸刊登了一篇新闻，名字叫"最贵个人电脑现身，花费50 000元只为打游戏"，讲述了一名25岁的重庆玩家花了50 000元配置一台顶级电脑的故事。以我的半专业眼光来看，这篇文章生动地向我们揭示了一个对电脑和电脑游戏并不算特别了解的记者是如何叙述一件他并不熟悉的事情的。文章中有一段话尤其令我动容："在流行的3D游戏中，游戏人物受伤后，其伤痕在一般电脑上只能显示为一条黑线，但在这台电脑上可以看见伤口纹路，甚至手臂上的汗毛。"

当然，我是在网上看到这篇新闻的，我还看到了诸多网民对这篇新闻的评论，其中大多数人对于手臂上的汗毛这个细节与我的感觉相仿。我的感觉是，网络着实是个好东西，可以让人了解到许多东西，还可以让人发表自己的看法。否则的话，不知道又有多少有钱人会买50 000元的电脑去找汗毛。

3 人民网最近有一篇报导，说2004年广东省共出口可刻录光盘达13.5亿片，价值4.2亿美元，占全国出口总量的41%；今年前8个月出口量已达11.6亿片，价值3.7亿美元，出口量、出口总值分别又比去年同期大幅增长45.2%和59.7%。由于生产线大量扩张，这些厂商不得不又搞起了价格战，结果又碰上2004年以来原材料大幅度涨价，现在每张刻录光盘的平均毛利已经由2004年的1元下跌到了0.15元。一些企业因此倒闭，而还苟活的企业则把价格战打到国外，原本广东省汕头市2003年光盘出口均价为每片15美分，今年前8个月均价每片只有9.5美分，降幅约36.7%。出口数量大量增长，而价格快速下跌，造成了贸易国的不满，于是现在欧盟又对我国输往欧洲的可刻录光盘开始进行反倾销调查。

说起价格战，给我留下印象最深的莫过于VCD机，据说早年间游戏机的价格战也颇为惨烈，但当时我还小，记不得事。前两天听别人说现在国内MP3播放器生产厂家也膨胀到一个恐怖的数字，虽然工厂多了，但产品品种却没多，大家都用相同的设计，拼的就是价格。往日大家说完这些总会说要发展核心技术，但说归说，现实还是现实，谁知道现在这些以几十元价格推出128兆MP3播放器的厂家中有多少在去年是生产刻录光盘的呢?

大家读了上面的内容，一定也会觉得"动容"吧？曾几何时，有同事觉得杂志的专题栏目已经无事可谈。可是读了这些新闻，我们觉得杂志的使命还远未完成，真是路漫漫其修远兮呀……



King@popsoft.com.cn
完成于办公室

人人有礼大派送

闪亮明星秀！——《明星志愿 3》有奖竞猜及广告语征集活动

（活动文字说明见本刊 100 页）

奖品设置：

一等奖：奖品为 PSP 游戏机 1 台

获奖者 四 川 姜 锐



活动公告见 96 页“读编往来”栏目

二等奖 奖品为Apple（苹果） iPod shuffle MP3 播放器 1 台

获奖者

山 东 于岩骁 江 苏 缪尚洋



三等奖：《明星志愿 3》豪华版 1 套（待正式产品发售后邮寄）

获奖者 湖 北 罗 俊 内蒙古 马 赫 江 苏 张中峥

云 南 李昱辰 湖 北 土务琦

评刊（2005 年 10 期～15 期） 评刊表见每期杂志中夹的读者咨询表

评刊热心读者将获得编辑部赠送的神秘礼物一件

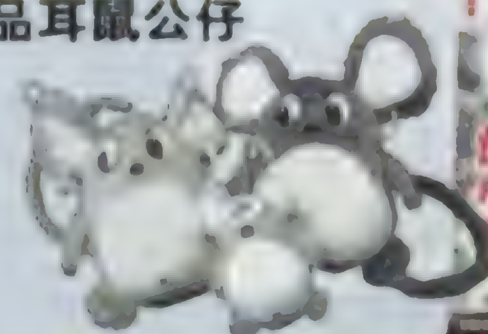
北京	张泽洋	山东	李 伟	天津	宋 伟	陕西	李 钰	河北	谢 彬	湖北	吴 昊
江苏	谢 静	上海	李 龙	安徽	范德健	甘肃	朱晓斌	湖北	张 辉	北京	李 玮
浙江	张俊程	四川	文自强	湖南	陈人语	河南	张 冰	新疆	孙建强	江苏	徐 扬
陕西	陈 岳	福建	郭慧璜	山东	孙 峰	四川	彭 伟	上海	乐 玮	内蒙	古徐帆
天津	吴 宸	甘肃	程 岱	黑龙江	韩金刚	河南	赵 锴	浙江	苏陈潇	江西	何 亮
江苏	胡 遥	北京	李生盛	浙江	崔肖华	河北	石 坤	山西	李旭辉	新疆	任璋琦
甘肃	张建华	浙江	张 淦	陕西	杨 凯	广西	李春荣	吉林	佟 岩	山东	陈海强
河南	崔上飞	甘肃	肖 彤	江西	周圣威	广东	陈桃桃	陕西	陈一岳	湖北	刘定海
云南	李前昆	新疆	余志飞	陕西	曹 璞	山东	李逸飞	福建	童东震	江苏	黄 刚
北京	张卫祥	天津	刘 承	安徽	李济源	上海	富倪雷	重庆	向 都	贵州	刘姗姗

TOPTEN 投票幸运读者名单

信投 选票见每期杂志中夹的读者咨询表

本期幸运读者将获得《天骄 II》游戏海报，《华夏 Online》游戏周边产品耳鼠公仔

陕西	王 镇	广西	吴春霞	北京	朱明月	安徽	甄 轶
新疆	王 陶	云南	吴彦春	重庆	张媛媛	内蒙古	李 威
甘肃	潘 跃	河南	赵晨晓	陕西	何 伟	山东	郝瑞东
辽宁	张啸天	上海	吴江枫	湖北	张 洪		





网投 投票地址 http://topten.popsoft.com.cn

本期幸运读者将获得由游戏蜗牛提供的《航海世纪》游戏周边产品一件

广东	黄杰成	湖北	刘 威
广东	丘文彬	江苏	陈业欣
天津	宋 凯	河南	李 伟
北京	王 斌	四川	阚 强

航海世纪

《航海世纪》是一款以航海文化为背景的网络游戏，游戏是一个围绕16世纪初，中国和世界蓝色领土为中心的奇幻故事，宣扬中国5000年的悠久历史，中国的海洋文化及华夏子孙强烈的爱国情怀。



手机投票 查询网址http://www.popsoft.com/sms/topten.htm

本期幸运读者将获得如右图所示的礼物中的一件

1300××××924

1354××××567

1363××××520

1387××××430

1398××××989

手机投票方法与投票代码请查看每期杂志中所夹的读者咨询卡





注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

索尼VAIO推出29款新品

■本刊记者 生铁


首次在国内亮相的产品索尼笔记本系列新品

2005年10月13日，索尼（中国）有限公司在北京中国大饭店举办了盛大的VAIO笔记本电脑秋冬季新品发布会，向到场的媒体和嘉宾展示了包括TX1系列、BX系列、FJ系列、S5系列、A5系列、FS3系列在内的六大系列共29款秋季新品。面对中国巨大的商务笔记本电脑市场，索尼VAIO用“融合沟通（converged communication）”的概念来推动其在华商务笔记本电脑市场的销量。BX系列产品具有指纹识别、硬盘密码保护等多种满足商务安全、稳定性需求的设计。

索尼集团VAIO事业部高级总经理石田佳久，向到会的媒体和嘉宾介绍了VAIO在保持产品品质和设计水平上的特点；而索尼（中国）有限公司消费电子营业本部高级经理松岛中信则就VAIO在华开拓商务市场并且引入“融合沟通”这一概念进行了介绍。配合这一理念和全线VAIO商务产品，索尼将会在指定城市建立商务环境体验店，将索尼“体验先行”的独特销售方式带进传统的商务销售市场。

在这次发布的新品中，VAIO TX系列、BX系列、FJ系列都是首次在国内亮相的产品。TX系列是世界上第一个采用16：9的11.1英寸宽屏技术的系列机型，其液晶屏幕中采用了LED液晶面板技术，可增加电池的续航时间，也降低了液晶屏的厚度。

半月看点

国家出台IT“绿色之星”

近日，国家环境保护总局国家环境保护产业协会，在业界首次推出中国IT行业绿色环保标识——绿色之星，是国内IT行业第一个具国家自主知识产权的绿色环保标识。国家环保总局负责人介绍说，首次出台的“绿色之星”标识是以节能、安全、低污染、低辐射、易回收和符合人体工学等几方面为衡量标准，以提高广大居民生活质量，创建和谐、环保、健康的社会氛围为目标，让全球的所有IT消费者在一个健康、环保、和谐的环境中生活，保证社会的可持续健康发展。据悉，清华同方成为此次获得“绿色之星”的第一家电脑厂商。

2005中国软件技术大会即将举行

2005中国软件技术大会将于11月26至27日在北京国际会议中心举行。据称，今年大会的主题为“聚焦应用 关注热点”。大会由中国科学院软件研究所、中科软科技股份有限公司等单位联合主办，中科软科技股份有限公司承办。今年是第三届，届时，来自国内外各软件领域的专家、软件企业的CTO及资深软件开发人员，将就开源软件、嵌入式、SOA、移动开发、软件工程、数码娱乐、应用软件、热点技术、软件外包、软件人才培养等主题展开系列活动和演讲。此外，众多国内外软件厂商、企业也将出席，展示各自的最新技术成果和产品。

CLPA LANParty盛典落幕

CLPA 2005年度LANParty玩家盛典——主题为“欢乐共享 无尽体验”的24小时彻夜狂欢的不眠派对，由CLPA（China LANParty Players Alliance，中国LANParty玩家联盟）在北京中关村易中芯数码城5层电子竞技馆举办。作为全国最大规模的LANParty活动，共有来自14个城市的35名玩家自带机器参加了MOD比赛。而三星Anypro键鼠品牌也独家赞助了此次活动，受到广大消费者的高度关注。

技嘉科技“芯”动女孩总决赛落幕



10月14日，技嘉首届全国“芯”动女孩选拔大赛总决赛在中国传媒大学大礼堂举行。历经两个月的网络票选和全国七大赛区的激烈复赛后，“芯”动女孩进入总决赛。复赛时脱颖而出的30名选手分成5组同台献艺，每组成员将歌唱、跳舞及器乐等不同类型表演穿插其中。当晚，在观众们热情的欢呼声中，技嘉“芯”动女孩终于出炉，不仅获得了“芯”动女孩的桂冠与殊荣，更幸运地获得了由技嘉科技公司提供的8万元奖金及价值2万元的技嘉电脑产品。

IN-FUSIO大中华区CEO履新



从事手机游戏开发及服务的IN-FUSIO公司宣布，于近期邀请拥有极为丰富专业背景的官明杰先生加盟，担任IN-FUSIO公司大中华区首席执行官一职。官明杰先生曾在清华紫光、惠普中国、达科数据通讯集团（Datacraft Asia）、美国快取网通等知名公司担任重要职务；2001年担任中国移动旗下的卓望公司首席运营官，并于2004年8月加入掌上灵通，全面执掌销售及负责制定企业发展计划。IN-FUSIO大中华区原CEO颜思奥先生将继续担任董事会董事。

方正熊猫首挑安全预警

10月19日，方正信息安全技术有限公司发布方正熊猫入侵防护软件TruPrevent企业版。该产品能满足病毒智能识别需求，保护计算机系统免受未

AMD大中华区总部正式落户中关村

■本刊记者 龙猫

2005年10月24日，AMD公司在北京举办发布活动，宣布大中华区总部正式落户位于中关村科技园区的融科资讯中心。AMD董事会主席、总裁兼首席执行官海克特·鲁毅智博士，北京市副秘书长张健东、海淀区区长周良洛及联想集团董事、联想控股总裁柳传志等共同参加了剪彩仪式。AMD方面表示，AMD大中华区总部各大业务部门、AMD（中国）有限公司、中国工程实验室、北京技术开发中心等将全部汇集于此，并为未来业务发展留出空间。



北京市副秘书长张建东、AMD董事会主席、总裁兼CEO海克特·鲁毅志、海淀区区长周良洛、联想集团董事、联想控股总裁柳传志（左起）

海克特·鲁毅智博士在宣布仪式上表示，落户中关村是AMD在中国长期发展的战略考虑，表明了AMD开拓中国市场的决心和信心，以及不断对中国扩大投资、增加投入的承诺。中关村素有“中国硅谷”之称，聚集着IT企业总部、科研机构和高等院校，是中国信息产业的“高地”。AMD将大中华区总部迁到这里，是为了更好地贴近客户，贴近合作伙伴，洞悉市场，从而提高竞争能力，与中国信息产业共同成长。

出席此次仪式的北京市副秘书长张建东说，近年来，北京大力倡导以信息技术为代表的高科技优势产业，大力发展总部经济。北京市第十一个五年计划，其中一个重要任务就是抓紧实施以中关村科技园区为龙头的首都创新战略，迅速将北京所拥有的科技、智力、人才优势转化为竞争力优势。

此次仪式是AMD全球董事会访华系列活动的第一项，在接下来的一周内，AMD将首次在北京召开全球董事会，筹划未来3至5年在中国发展的具体策略与目标，并带来了与中国有关的一揽子合作计划和项目。

知病毒和恶意代码的侵袭。方正信息安全技术有限公司副总裁陈文萍向记者透露：“TruPrevent技术是在传统反病毒防护屏障内部再建立第二道防护屏障，采取行为模式分析算法对系统内所有的程序进行分析，阻止未知病毒程序可能对系统造成破坏。”

赛我风采闪耀通信展



2005年10月18日，第15届中国国际通信设备技术展览会在北京国际展览中心开展。作为重要的参展商，来自韩国超炫人气社区网站的赛我网（www.cyworld.com.cn），隆重推出了被命名为“赛我风采”的“移动赛我”无线服务新项目。

前沿技术

江民技术再获肯定

近日，国家保密局授权国保恒信信用评估公司公布了通过涉密信息系统单项资质单位名单。在数据恢复单项领域，北京江民新科技术有限公司

2005中国国际通信设备技术博览会隆重开幕

■本刊记者 龙猫

2005年10月18日，2005（第15届）中国国际通信设备技术展在北京国际展览中心举行。本届通信展开放了全部9个展馆11个展厅和部分室外场地，总展出面积达55 000平方米。和往届不同的是，本届展览会不再按国家来划分展区，而是根据展览内容进行划分，展区包括：电信运营展区、通信系统集成展区、移动通信终端展区、通信与计算机软硬件展区、ICP/ISP展区、电信测试设备展区、媒体展区等。承办方表示，这种按特点的划分更清晰，方便参观者更有针对性地参观，使展会本身进一步细化。


微软展出的Windows Mobile5.0移动操作系统

除多家厂商在展会上发布了手机及基础通信设备等新品外，本届通信展上，3G仍然是重点展出内容。包括日本NTT DoCoMo在内的3G服务提供商，纷纷展出了各种3G应用解决方案；国内3G标准TD-SCDMA阵营，则展出了系列新品及相应解决方案。凯明、重邮信威、T3G等公司展示了商用芯片，而三星、夏新、海信、LG等厂商则展出了17款TD-SCDMA手机。

值得一提的是，10月20日晚上，中共中央政治局常委、国务院副总理黄菊，在信息产业部部长王旭东等领导的陪同下到展会现场参观。黄菊副总理在参观时指出，我国信息产业要增强自主创新能力，努力提高信息应用水平，为社会经济结构调整和增长方式转变做出贡献。

本届展会上还专门设立了香港展区。据本届展会组委会透露，世界电信展将于2006年在香港特别行政区举办。为了全力支持办好2006年香港世界电信展，信息产业部决定在2006年停办“中国国际通信设备技术展览会”，同时不主办其他国际通信展。据悉，目前2006年世界电信展对中国内地企业的招展和宣传工作已经展开。

中国首家正版音乐网站aigo MUSIC亮相京城

■本刊记者 Artec

10月18日，华旗资讯在成立12周年庆典当天，于人民大会堂隆重召开了“创华人娱乐事业先河，引全球音乐时尚潮流——爱国者数码音乐网www.aigomusic.com全球新闻发布会”。文化部、信息产业部、科技部、国家版权局、国家知识产权局、新闻出版总署、全国工商联、北京市政府的相关领导以及华旗资讯、爱国者数码音乐网的企业负责人出席了发布会；全球知名唱片公司代表，30多位艺人到场祝贺；另有30多位艺人发来了视频邮件表达对中国第一家全方位正版音乐网站开通的祝贺。发布会上，爱国者数码音乐网总经理张靓缇小姐介绍说：“www.aigomusic.com是中国第一家全方位正版音乐下载网站，同时，也是音乐风格最为齐备的音乐网站，不但包括华语、英文歌曲，还包括大量的小语种和民族歌曲。另外，爱国者音乐网还有丰富的正版电影及娱乐资讯。”

今年以来，国内支持正版、支持正规渠道、保护版权所有者的合法权益越来越被重视。2005年9月4日，《中国互联网版权自律公约》发布生效，这是我国互联网知识产权领域发布的第一个行业自律公约。今年以来，越来越多的唱片公司、电影公司向网站发出侵权声明，要求撤下网络链接以维护自己的知识产权，互联网已成为继软件、音像之后的重要维权领域。华旗资讯希望通过爱国者数码音乐网的开通，成为中国第一家“硬件+内容”服务商。据悉，用户在爱国者数码音乐网注册之后，将可通过云网或者爱国者数码音乐网的专用点卡支付购买音乐和影片的费用，但是目前暂不支持网上银行和其他支付方式。


全国人大常委会副委员长成思危、华旗资讯总裁冯军、爱国者数码音乐网总经理张靓缇共贺爱国者数码音乐网全球发布

“硬件+内容”的方式，很容易让人联想到苹果公司的iPod与iTunes。所有的iPod用户都可通过附带iTunes软件，从网络上获取自己喜爱的歌曲。爱国者作为国内知名的MP3播放器生产厂家，其规模庞大的用户群也可视作爱国者数码音乐网的潜在消费者。

成为唯一获得该单项资质的单位。这意味着江民科技取得了为全国各级党政机关以及涉及国家机密的企事业单位从事数据恢复业务的资格。此项业务将由江民数据恢复事业部——飞客数据恢复中心全面开展。此外，10月18日开幕的中国国际通信展上亮相的“盛大盒子”，内部也安装了由盛大公司特向江民科技定制的专用杀毒软件。该软件能实现自动升级、自动监控防杀病毒等功能，无需用户干预即可自动在后台运行，可最大程度保障用户的娱乐安全。

投资合作

戴尔推出Exchange移植计划

2005年10月，戴尔公司宣布推出预配置服务器、存储系统、软件套件及专业移植服务，旨在协助广大企业客户于今年12月31日前实现从微软Exchange Server 5.5到Exchange Server 2003的升级。通过此计划，运行于微软Exchange Server 5.5的企业客户可于今年年底前，即现有扩展与按件计费生命周期支持服务终止前移植到Exchange Server 2003。通过戴尔移植计划，客户可购买到结合基于行业标准的服务器、存储系统、软件及服务的组合方案，满足移植需求。这些预配置的移植套件，适用于电子邮件用户少于100个、拥有不超过5000个邮箱的企业。

SAP中国研究院携手清华

近日，德国SAP公司全球第四研发机构SAP中国研究院，与清华大学清华信息科技可用性研究室的“跨文化的用户界面设计”合作研究项目正式启动。合作第一阶段为期6个月，双方将首先对不同国家、不同文化的终端用户对“用户界面的不同反应进行深入比对分析，就如何从用户界面方面更有效地提高中国用户的使用效率”进行合作研究，并总结出更适合于跨文化的SAP用户界面设计模式。

上市信息

BenQ四款LCD新品出炉

10月19日上午，2005eMEX苏州电子博览会于苏州国际博览中心召开，BenQ占据全场最大展位，成为本届eMEX的明星厂商。在此期间BenQ于苏州友达国际会议厅召开了“定义‘视’界新标准——BenQ液晶显示器策略发布会”，并于现场展示了其以“大屏、宽屏、灰阶”三大“视”界新标准为定位的4款LCD新品：采用AMA疾彩引擎技术，19”大屏的灰阶2ms的FP93G X和灰阶4ms的FP91G X，开创彩色极速时代；以舒适的大屏享受为主，19”的FP93V拥有白色钢琴镜面设计（如图），可与Apple Mini Mac进行绝妙的搭配；大屏+宽屏，拥有20” 8ms的FP202W也受到广泛关注。



NVIDIA推出系列新品

日前，NVIDIA公司在北京发布了搭载全新NVIDIA nForce 400媒体通信处理器（MCP）和新的GeForce 6系列图形芯片（GPU）的最新核心逻辑主板解决方案。据NVIDIA方面介绍，该解决方案可实现高清视频回放和输出至高清电视机，支持微软DirectX 9.0和Shader

Model 3（SM3.0）的GeForce 6图形内核，并且提供其他数字媒体功能，包括安全的网络连接和安全存储等特性。包括青云、华硕、翔升、映泰、承启、DFI、ECS、Epox、Foxconn、技嘉、捷波、微星、新天下、QDI和浩鑫等主板厂商均宣布在第一时间推出相关产品。9月29日，NVIDIA公司又推出了NVIDIA GeForce Go 7800 GTX图形芯片，是NVIDIA笔记本GPU家族中的旗舰产品。该产品支持全新的可编程着色架构，可提供前一代笔记本GPU两倍的着色能力；利用DirectX 9 Shader Model 3.0和电影级HDR特效，支持最新游戏和应用。

威盛电子推出K8M890芯片组

2005年10月21日，威盛电子宣布推出VIA K8M890核心逻辑芯片。该芯片特有的新型S3 Graphics DeltaChrome整合型图形处理器核心，支持DirectX 9.0和Shader 2.0技术；同时安装了Chromotion视频显示引擎，增强了视频处理质量和输出效果。还支持高级2D/3D绘图功能、全面的自适应交错技术（De-interlacing）和DuoView技术，以增强办公应用和演示功能。此外，还支持最新的PCI-E ×16独立显卡，可使系统轻松升级。对于意在以单主板设计覆盖多样化市场的系统制造商而言，是一款理想的平台。

丽台科技导航星亮相高交会



10月中旬在深圳召开的第七届高新技术成果交易会上，丽台科技旗下的最新一代无线蓝牙卫星接收器GPS 9553X导航星引起业界广泛关注。该产品采用最新第三代SiRFstarⅢ超低耗电量芯片，重48克。精巧的机身设计并随机附赠精美颈带吊饰，电池容量在连续使用下可坚持10小时，并具有20通道超高灵敏的卫星接收能力，具1~5米的DGPS差分修正功能。在晴天雨天、白昼黑夜、室外遮蔽物众多或是室内半透明环境下，都能清楚且准确地定位导航。

精英发布PF22 Extreme主板

2005年10月21日，精英电脑正式推出基于Intel 955X芯片组的PF22 Extreme极致主板。该主板定位于高端发烧友市场，提供LGA 775双核Pentium D处理器、Pentium EE至尊版处理器及超线程技术的支持；藉由精英超级双绘图引擎核心技术（Scalable D.G.E.），更可达成多任务处理、多显示输出的任务。采用Intel目前最顶级的955X芯片组，支持64位运算、ECC内存；载的4条DDR2内存插槽，可支持DDR2-667高速内存，最高支持8GB容量；双通道模式下可达10.7GB/s带宽。

威刚闪存新装上阵

威刚闪存近日“换装上阵”，以时尚新奇的“迪士尼”外观重新登陆市场。不但推出“迪士尼”系列闪存，还推出了“超人总动员”系列，覆盖128MB～2GB多种不同容量规格。“超人总动员”高速SD卡支持Secure Digital Card标准接口，存储速度达60×，可实现9MB/s的高速数据读取速率，并提供自动纠错功能（ECC）、硬件可程序化（ISP）以及支持断电指令和睡眠模式。**市场参考价：256MB/250元，512MB/370元，1GB/590元。**

达音科技新款耳机DN-C60上市



近日，达音科技推出了新款时尚耳挂式耳机DN-C60。采用40mm特殊强磁性钕磁铁扬声单元，并具备达音科技特有的“全音域增强系统(Full Range Enhance System)”，播放MP3等压缩音频格式时能有效提升音质。针对流行音乐、摇滚乐、游戏等着重强调低音表现的需求，采用了超级低音频技术（super bass frequency technology），使低频表现显著提升。**市场参考价：158元。**

奥林巴斯SP-500UZ数码相机上市

近日，奥林巴斯推出全新的SP-500UZ数码相机。拥有10倍光学变焦镜头，采用600万像素CCD和2.5英寸液晶显示屏，手动和自动对焦设置以及可供选择的附加镜头设计。配置有包括夜景模式在内的21种场景程序模式，用户可



选择使用最适合于所拍摄场景的模式，同时还具备3cm的微距拍摄。在外形设计上更便于安全握持，另外还有用于打印照片的快捷打印按键。

PQI再破内存频率极限

PQI（劲永国际）作为全球十大独立内存模组厂商之一，在玩家中一直拥有非常良好的口碑。近日发布的DDR2 1GHz产品，属于其Turbo Memory系列。该系列产品是PQI为游戏和PC玩家度身定做的一款专用内存，在技术上兼容普通内存的同时，其“极速飚王”提供了更高的运行频率或者更低的延迟时间。该款1GHz的产品采用CL5-5-5-15的延时设置，符合JEDEC的延时标准。目前拥有512MB和1GB两种容量规格，进行双通道应用时甚至可提供16GB/s的内存带宽。

美齐JT178XP全面到货

日前，液晶显示器制造厂商美齐推出了一款全新的“旋影者”液晶显示器JT178XP，



作为美齐在高端液晶领域的首次尝试。产品具备屏幕旋转功能，具有DVI数字输入及音频输入接口，屏幕响应时间8ms。通过“美齐二代”独有的滤光晶体、智能色彩芯片及Smartlight技术，具有更强大的影像表现力。**市场参考价：2499元。**

促销新闻

近日，讯宜科技（ORBBIT）率先提出对旗下代理的日立散装硬盘提供“1+1”服务。在散装硬盘普遍1年质保的基础上，免费额外赠送广大用户1年的质保服务。

新长江科技旗下的麒仑内存日前率先掀起了国庆后的第一轮降价风潮，DDR2-533 512MB直降30元。



有芯与无力

■本刊记者 冰河

"有心杀贼，无力回天；死得其所，快哉快哉！"几句看似痛快的话背后却隐藏着无奈的悲痛与哀伤。这是清朝末年著名的"戊戌六君子"之首谭嗣同在"百日维新"失败之后，于北京菜市口刑场就义之前的绝命诗。作为封建王朝没落之前仁人志士为挽救衰败的国运所做的最后一次努力，梁启超等人的梦想在中外势力的联合镇压下破灭了。慈禧太后不允许维新派触动她已经掌握在手的权力，而英、美殖民主义者更不希望看到中国有通过变革强大的可能。于是六君子的血浇灭了"维新改良"的最后一点希望之火，取而代之的是孙中山、黄兴等决心彻底革命的新民主主义者，暴力的革命开始了。

这些都是历史书上的常识，相信读者们也已经看得烂熟于胸。只是正如西方哲学家罗素所说的那样，"一切历史都是当代史"，曾经发生过的事情，总会以相似的面貌再次出现。"有心"与"无力"的悲哀，一遍又一遍地在公众眼前上演。

2005年10月24日，美国AMD公司决定向中国转让芯片设计制造技术。当天的晚宴上，AMD公司与中国科技部正式签署微处理器设计技术授权谅解备忘录。根据双方签署的合作备忘录，AMD公司将向科技部指定的技术受让机构——北京大学微处理器研究开发中心转让其所拥有的低功耗x86微处理器核心技术，这是当前世界"主流的、成熟的核心技术"。通过此次技术转让，AMD的中国合作伙伴能通过自身的研究开发能力，在x86平台上实现创新和突破，设计自主知识产权的处理器，最终在产品和应用上实现产业化。中国也可以与AMD一起，在全球拓展x86微处理器的整体市场。美方表示希望此举能够"提高中国半导体工业的竞争能力"。

坦白地说，对于微处理器芯片我是个不折不扣的外行，我不清楚x86微处理器在当今的芯片研制技术上处于什么水平，当然我们都可以肯定绝对不是最好的，美国人不是东郭先生，肯把足够尖端的高科技技术转让给中国，就连山姆大叔在亚洲的铁杆小兄弟日本，也没有获得此类技术的转让。不过即使是这肯定已经不再先进的x86微处理器技术，也让中国的IT业界激动不已了，这其中的好处，却也不必再费口舌。只是……我们的"龙芯"呢？怎么办？

对于"龙芯"，本刊曾经不止一次有过质疑，的确龙芯的实际水平与宣传相去甚远，但中国追求高科技自主创新的决心和勇气是不能怀疑的，好歹也是自己的"孩子"啊。可是当"x86微处理器"这个抱养的孩子进门之后，"龙芯"的未来就非常值得担忧了。因为据内行告诉我，龙芯是MIPS架构的产品，与x86微处理器完全是两个血统两个结构。"x86并非核心处理器，而是处理器的一种架构技术，在这一架构下可以进行芯片产品开发，比如286、386、486产品都是以这种架构体现。"相比之下，x86微处理器虽然先进许多，但技术架构原理思路一旦跟着美国人的指挥棒走了，想再回头可就不那么容易了。而在技术授权谅解备忘录签署之后，美方公司的新闻发言人也表示，此举不但有"帮助中国提高技术竞争力"的目的，更重要的是希望"让x86结构无处不在，通过技术换市场，增强AMD公司在中国的竞争力，取得中美共赢的结果"。短时期看上去没有什么，AMD的直接竞争对手是Intel，说到底不过是美国企业在中国的内战而已。但长期看来，"让x86架构无所不在"，意味着其他MIPS架构的技术市场将无地容身。沿着美国人设定的技术方向进行研究和竞争，在起点上就原本落后的中国，究竟能有多大的机会赶上去，希望真的很渺茫。事实上，此类事件在历史上不是第一次发生，早年中国的航标灯蓄电池、机械万向球关节等技术取得突破之后，就有类似的事件发生。若不是鲁冠球等人坚持开发自己的技术，恐怕国人现在用的还是"先进的外国国货"。在涉及到商业和国家利益的技术竞争时，国外技术厂商经常采取手段阻挠中国技术走向独立，能封锁时就封锁，让国产技术无法独立；不能封锁的时候就直接卖产品夺取市场获利，当中国有望发展出独立技术时候，就急忙将技术转让，延缓技术进程。

当然也许以上言论有些过于极端，有"以小人之心度君子之腹"之嫌，AMD公司向中国转让微处理器技术，可能就是为了获利而已，但它的行为无疑存在着上面所说的客观效果，而相信美国政府也一定看到了这些客观效果，才批准向中国转让这项技术的。何况仅仅拥有了不是最先进的芯片技术，中国也没有能力开发周边所需要的显卡、主板、操作系统……要建立一条完整的产业链，谈何容易，可是我们从开始就输了。

有心杀贼，无力回天，现在是有了"芯"了，何时能有力呢？





挑战贵族
——双飞燕X718变速威龙鼠标

■晶合实验室 别理我

厂商： 双飞燕　**上市：** 2005年10月　**售价：** 368元
附件： USB→PS2转换口、驱动光盘、保修卡、备用脚垫
推荐： 需要高性价比鼠标的游戏玩家
咨询电话： 800-830-5825

长期以来，对于游戏玩家特别是FPS高手来说，中高端鼠标的选择似乎仅限于罗技、微软等个别品牌。而双飞燕X708的推出让我们对国产鼠标有了新的认识，我们手中这款X718则是X708的最新升级版，分辨率达到惊人的2000DPI（标称值）。

双飞燕的X7系列包括X718、X708、X710，在外观上没有什么差别。鼠标的外形设计采用高背、两侧凹槽式，左右对称，从按键设置来看更适合右手使用。X718鼠标的尺寸为116mm×65mm×38mm，重106g，为增强手感添加了铁块进行配重。X718的表面材质手感很滑，光洁度高，在两侧手指停留部位有皮革状的纹路设计，有一定防滑作用。


改变DPI的变速键

这款鼠标的按键手感很好，采用了欧姆龙制造的高品质按键，寿命可达800万次。X718设置了600、800、1200、1600、2000这5档分辨率状态，以适应不同应用环境；为避免速度提升过快影响操控（从600DPI突然提升到2000DPI会有很大速度差异），它在滚轮后方设置了一个变速键，它还具备5色指示灯显示功能，能轻松地从视觉上判断当前设定的DPI速度。


手指停留部位有皮革状的纹路防滑

鼠标底部的光学感应器孔两侧特意安排了两个小圆垫，能将凹凸不平的纸张表面压平，让光学感应器的采样达到最佳状态。考虑到脚垫磨损最为严重，厂商还额外提供了6个备用脚垫，可谓贴心周到。X718采用的鼠标线细且软，据资料显示它具有非移型性、高抗拉、高韧性、高柔度，优于普通PVC外皮的粗线，适合游戏鼠标。

X718鼠标采用了一颗高速度的DSP处理器，处理速度达到5.8M像素/秒，CMOS尺寸为30×30，图像采集率（刷新率）可达到6500次，指标上和罗技最新的G5鼠标持平。联想到X708采用安捷伦A3060的设计，X718使用的又是什么处理器呢？有点像安捷伦A3088，但A3088的采样率也只达到1600DPI。X718另一个吸引眼球的指标是它的SPI（传输接口），它的SPI芯片输出周期仅为1ms，作为对比，罗技MX510的这一指标为2.4ms，X718的SPI采样频率的确高出许多。


光学感应器孔两侧的脚垫

和显卡、声卡一样，鼠标的驱动也很重要，X718的驱动允许用户对按键进行快捷键、键盘映射等操作，使用相当方便。我们的测试主要集中在DOOM3、CS、Half-Life 2等几款FPS游戏，X718给我们留下了良好印象，移动顺滑，定位精确，没有出现任何丢帧现象；当我们提高分辨率时，它的表现依然很不错。不过，在测试过程中我们感觉其机身过于光滑，长期操作时手上的汗液会对握持产生一定影响，如果设计为磨砂或橡胶材质相信会好很多。





作为一款高性能产品，双飞燕X718完全可和国际品牌的中高档鼠标一较高下。虽然它的参考售价达到368元，不过实际购买价格要低一些，性价比不错，值得考虑。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆



舒适的选择
——微软舒适光学鲨3000

■晶合实验室 西疯古盗

广商：微软　**上市**：2005年10月　**售价**：249元
附件：USB→PS/2转换头、驱动光盘、说明书
推荐：注重性价比，对鼠标性能、舒适程度要求较高的用户
咨询电话：010-82676888转键鼠事业部



舒适光学鲨3000是微软最近推出的一款中档光学鼠标，它采用银灰色为主色调，小巧迷你的机身设计，加上舒适的透明滚轮，显得时尚靓丽。它的外部弧线是根据人体手部特征而设计的舒适曲线，鼠标重量适中，把持感很好，不会因长时间使用而感到疲劳。对称的外形使得左右手均可使用，可满足各类人士的需求。这款鼠标具有微软经典的"纵横轮"技术，并配备了用于放大与编辑细节的"放大镜"功能。

舒适光学鲨3000提供了1000DPI的分辨率和6000帧/秒刷新率，并拥有微软独有的"智能定位系统"，以保障鼠标移动更平滑、更稳定，在CS等对鼠标要求较为苛刻的FPS游戏中，它的定位平滑精准，且没有丢帧现象。





舒适光学鲨3000提供了舒适的手感和不错的性能，价位也比较适中，可充分满足一般办公或游戏的需求。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆



此地无声胜有声
——Tt黄金凤梨散热器

■晶合实验室 魔之左手

广商：Thermaltake　**上市**：2005年10月
售价：265元
附件：说明书、K8组件、LGA 775组件
推荐：高频P4、Athlon 64用户，对系统静音要求高的用户
咨询电话：010-82883159

在CPU发热量已难以控制的今天，为得到较好散热效果，很多散热器都采用了高转速风扇，用户不得不忍受相当明显的噪声，甚至连一向给人以宁静印象的Intel原装风扇都不再安静。Tt最近推出的黄金凤梨Golden Orb II则采用大型散热片和大型低转速风扇，试图营造出宁静的系统。

Golden Orb II底部采用直径50mm、高36mm的大型铜芯，而镀成黄铜色的铝质鳍片和铜芯浑然一体，造型让人想起了当年流行的涡轮风扇。它的散热片和风扇直径分别达到12cm和10cm，并在散热器中装有蓝灯。它带有LGA 775和Athlon 64两种扣具，但都需在主板上安装扣具，特别是在Athlon 64系统上的安装，比原装风扇繁琐得多。我们采用Pentium D 840，在室温约25℃的开放系统中测试。Intel原厂风扇转速在3540r/m左右，噪声非常明显，CPU温度在62℃左右；而Golden Orb II转速维持在1680r/m左右，尽管其50℃的开机温度好于原厂散热器，但因为转速不高，后期温度稳定在74℃。





黄金凤梨的静音效果让我们印象非常深刻，17dB的噪声基本淹没在电源、显卡和北桥风扇的噪声中，其散热能力能应付一般的3GHz左右LGA 775处理器；但对于发热量惊人的双核心处理器，还是需要更高转速的高噪声风扇来对付。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

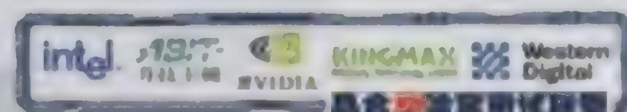
傲人之作——Kingmax DDR2 800内存

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商：胜创（Kingmax） 上市：2005年11月 售价：待定
附件：无 推荐：追求极致性能的视频处理用户
咨询电话：0755-83002426

面对前景广阔的DDR2内存市场，众多厂商早已虎视眈眈，在i945/955主板步入装机主流，DDR2 533/667全面量产之后，Kingmax在第一时间内推出了自己的DDR2 800内存。

Kingmax DDR2 800采用绿色的6层PCB，干净清爽，采用8颗TinyBGA技术封装的Hynix（海力士）HY5PS12821A组成了8×64MB，共计512MB的单条容量，内存延迟为5-5-5-15，中间有一颗Kingmax增强防伪技术的“关公红芯”。测试采用华硕P5WD2-P（i955X芯片组）主板，同时也是真正可支持DDR2 800内存的主板。高频率的内存延迟通常较高，但超高的带宽可稍弥补延迟的不足，适合视频处理、作图等数据吞吐量较大的应用。在SiSoftware Sandra Pro 2005中，Int Buffered iSSE2和Float Buffered iSSE2内存带宽测试成绩分别达到了6436MB/s和6435MB/s，性能表现无可挑剔。





DDR2 800内存的出现不仅展示了内存厂商的技术水平，也为追求极致的用户带来了更多选择。虽然上市初期昂贵的售价（预期）可能会使较多消费者望而却步，但随着市场需求的变化，相关产品的价格未来也会下降到合理范围内，给用户带来真正的高带宽体验。

炫目度：★★★
口水度：★★★★☆
性价比：未知

旧瓶新酒——麦博新款M-200多媒体音箱

■晶合实验室 别理我

麦博M-200曾是一款比较经典的2.1音箱，而最近麦博重新推出的新款M-200则是典型的低端产品。新款M-200看上去更简洁干练，卫星音箱采用塑料材质，箱体设计为密闭结构，横切面为梯形，使得扬声器具有一定仰角；低音炮为木质箱体，扬声器内置双腔体结构。

M-200的扬声器组合为“2.5英寸+5英寸”，低频扬声器由过去的4英寸过渡到现在的5英寸，功率也提升到40W（标称）。和大多数低端同类产品一样，M-200的放大器电路设计简单而实用，前级运算放大器为YG4558，后级功率放大器为D2030A。

新M-200的表现中规中矩，没有明显的缺陷和亮点，音色也相当中立。高频部分略显干涩，解析力一般，不太适合弦乐；中频表现尚可，较为饱满亮丽，有一定解析力，人声回放在同档产品中属于中上水准；低频弹性不错，力度略有欠缺，在欣赏过程中适当控制音量会有不错的表现。

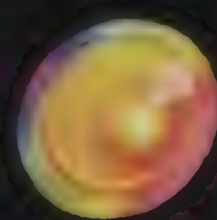
厂商：麦博
上市：2005年9月
售价：168元
附件：说明书、相关连线等
推荐：普通装机用户
咨询电话：800-830-5652





虽然和老款产品同名，但新的M-200却给人耳目一新的感觉，定位低了，表现却略有进步，较适合一般装机用户。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆



Splendid

靓彩显示引擎

ASUS®

华硕品质·坚若磐石



华硕靓彩显示卡

锐丽体验—视觉革命

靓彩引擎：华硕专有大幅提升显卡显示效果的革命性技术



动态色彩调整



细节颜色处理



智能动态调整





EN7800GTX/2DHTV/256M

- nVIDIA Geforce 7800GTX
- 486MHz
- 256MB
- PCI Express X16
- Power Director Pro、Media Show、Project SnowBlind、Xpand Rally、ASUS Splendid、ASUS GameFace Messenger
- ASUS VideoSecurity Online、ASUS GameLiveShow、ASUS GameReplay、ASUS OSD



EAX700/TD/256M

- ATI Radeon X700LE
- 400MHz
- 256MB DDR
- PCI Express X16
- DVI-I、D-Sub、S-Video
- ASUS Splendid、ASUS GameFace Live、ASUS VideoSecurity、ASUS Onscreendisplay





水晶五彩——Verbatim 8× DVD-R刻录盘

■晶合实验室 电子土豆

威宝的“变色龙”系列4×DVD-R刻录盘以良好的品质加上绚丽的外观，在4×刻录时代广受好评。最近威宝又推出其升级版——8×“水晶五彩”DVD-R刻录盘，它的背面色彩延续了前一代的特点，有红、蓝、绿、橙和银5种颜色（送测样品缺绿色盘），在美观的同时也便于用户对刻录盘进行分类整理。


CD-DVD Speed测试曲线

它的盘基较为厚实，从Nero软件检测信息看，它是由日本老牌光盘制造商“太阳诱电”代工制造的，标称速度为8×。我们使用明基DW1625刻录机测试，Nero CD-DVD Speed的模拟刻录以8×CAV方式完成，在约400MB位置处即达到8×并保持到最后，平均速度7.91×，刻录曲线很稳定；用Nero Burning-Rom 6.6.0.16实际刻录4380MB文件，8×写入耗时8分33秒。

厂商： 威宝（Verbatim）
上市： 2005年10月
售价： 3.5元（50片盒装，单片价）
附件： 无
推荐： 对盘片品质要求较高的DVD存储用户
咨询电话： 010-82676888转威宝产品事业部



尽管16×刻录机早已成为主流，但据我们了解，16×盘片在市场里还是少而贵。和CD刻录一样，如果要保证稳定性和刻录品质，用最高速刻录DVD盘片并不是最佳方式，因此像Verbatim“水晶五彩”这种较高质量的8×盘片仍然是比较务实的选择。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★



幻彩存储——百事灵1.8英寸移动硬盘

■晶合实验室 电子土豆

百事灵铂金“幻彩”系列是知名移动存储厂商Buslink推出的1.8英寸移动硬盘，该系列有20～60GB等多种型号，而之所以命名为“幻彩”，则是因为它提供了红、白、蓝、黑和绿这5种颜色外壳供选择。

这次Buslink送测的是较新的40GB型号，遗憾的是评测前最新款的60GB版未到货，相信大家看到本文时已能在市场中看到后者。它采用坚固的铝合金外壳，并进行了磨砂处理；其尺寸为108mm×62mm（长×宽），厚度仅为10mm，可谓是名副其实的“超薄”硬盘；重116.5g（实测）。



与一款薄型2.5英寸移动硬盘的厚度比较

“幻彩”移动硬盘采用USB 2.0接口，40GB版内置东芝1.8英寸硬盘（型号为MK4006GAH，4200r/m，2MB缓存）。实测中，它读取/写入2.07GB数据耗时分别为2分31秒和1分55秒，平均读/写速度为18.43MB/s和14.04MB/s，而SiSoftware Sandra中的综合读写成绩为17MB/s。

厂商： 矽霸电子科技（Buslink）
上市： 2005年10月（60GB）
售价： 1599/2599/2999元（20/40/60GB）
附件： USB电缆、用户手册、皮套、驱动光盘
推荐： 注重便携性和容量的移动存储用户
咨询电话： 010-82618266



作为一款超薄型1.8英寸产品移动硬盘，百事灵“幻彩”提供了相当不错的性能和读写稳定性，在室温20℃下长时间读写工作后，其外壳也只是稍有点热；矽霸电子为它提供了两年质保（硬盘一年，电路两年）。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★



我的终极武器

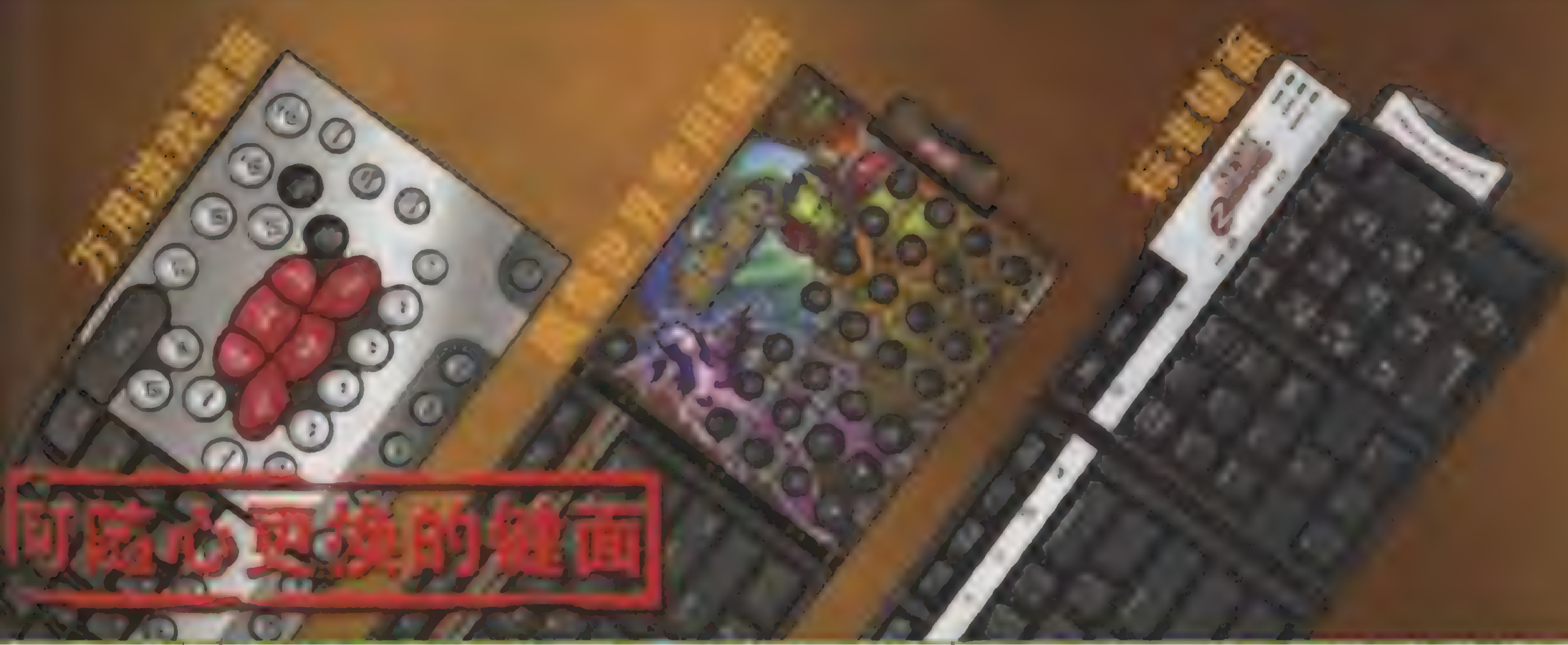
战马嘶吼，利剑出鞘
穿过黑暗之门
艾泽拉斯的战火熊熊燃烧
英豪结义，群雄并起
为，联盟之躯流淌的荣耀
为，部落同族世袭的骄傲

拿，这支战霸的键盘，
跨，一匹不羁的神驹，
以自己的名字起誓——
征服东部王国，
一统卡利姆多！



战霸“魔兽世界”专用键面

本键面需与“战霸游戏键盘”底座配合使用



战霸“魔兽世界”专用键面是针对《魔兽世界》游戏专门开发的限量版专用游戏键面。产品具有针对《魔兽世界》特别优化的键位设计，主要游戏指令直接定义于快捷按键上，可使玩家极大提高游戏操作效率，享受无与伦比的激情魔兽体验。

华旗资讯
http://www.aigo.com



告诉你一个真网吧

■策划 本刊编辑部 执笔 北京 金德输

编者按： 笔者从业以来，由于工作的关系，对网吧业一直有所关注，而参与过的相关报道也有无数篇。记不得有多少次，在某个高级酒店的会议厅里，聆听高层人士就网吧问题的研讨；也记不清读过多少篇学者研究网吧问题的论文；还曾与省城网吧联盟的业主就网吧经营的酸甜苦辣聊了通宵。正是通过来自上层的相关管理部门和各界专家们的的积极努力和倡导，网吧的经营管理才呈现出一种趋于良性的发展趋势。类似于《中国青少年网络协会绿色上网服务场所评选标准》这样的标准的出台，更推动了网吧行业的进步。但是，有时候我总在想，这些有条件坐在北京的会议大厅里开会的学者、管理部门的负责人、媒体记者……他们真的了解网吧中的人生么？他们真的了解网吧里的年轻人是怎样一种状态嘛？

就是这个简单的想法促成了这篇文章的完成。这其中以第一人称“我”出现的作者，是一位自由撰稿人，有过常年混迹于各个城市网吧的经历，他的自述，尽管平淡琐碎，但是，或许能让从没去过网吧的人真正能了解网吧里面的情况；而读者是否也能从中读出一些熟悉的感受呢？我们欢迎您的来信。

引子

北京也无非是这样。北三环的网吧满座的时节，望去确也有人才济济的模样，但座间也缺不了推着小车到处叫卖的服务员，穿着制式的T恤，操着河北某地的口音，每呼喝一句总要将最后一个字先拔上去，还要将尾音扭几扭，颤一颤，实在标致极了。

双安旁边的地下室配置鼠标键盘不久前都换了，虽则价钱贵一点，有时还值得去一转；倘在上午，里面的包间倒也还可以和异性网友视频一番的。但每到下午放学或包夜时段，大区的一些座上便常不免要嘿嘿嗬嗬地吼得震天，兼以豪气干云旁若无人；问问精通时事的人，答道：“那是在打山口山（WOW，即《魔兽世界》）。”

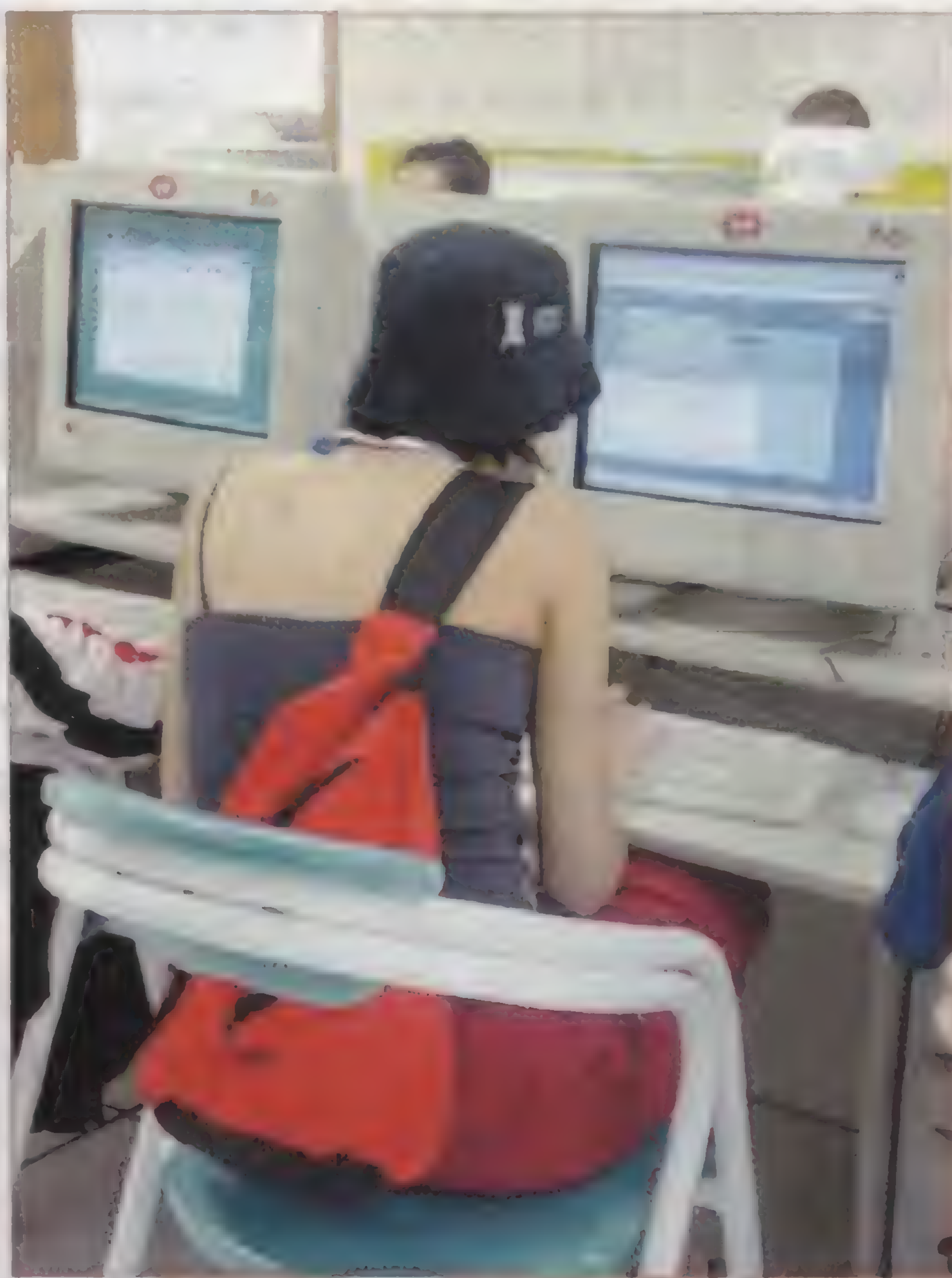
到别的地方去看看，如何呢？

你就往郊区去。出了西四环，不久就到了一处集市，旁边还有一处民办学校，号称“东方大学”。你坐在一处忘记了名字的偏僻网吧里，这里的系统还是Win98，一些机器的内存只有128M，耳机有33%的几率一边不响，屏幕上脏不拉叽地蒙着一层灰。一些人在义薄云天地联CS，一些人在嘤嘤嗡嗡地玩着《传奇》等几种老掉牙的网络游戏，另一些人则在QQ上跟异性或者不知道什么性的网友眉来眼去。这里多数换气扇没有打开，屋内烟熏雾绕，混上流通不畅的厕所异味，让人鼻孔里堵得慌。在这样封闭的环境里呆上几个小时，你的头发、衣服上全是烟味儿，毛孔被堵得油腻腻的，眼睛发酸，喉咙发苦发涩最后发痛。你开始感到不适，很快你重新适应了曾经熟悉的环境，然后心安理得地泡起网来。

因为之前的几年里，你所熟悉的典型网吧环境一直都是这样的。

网吧与少年

当我还未满18岁的时候，网吧还没有限制18岁以下人士进入，但那时网吧还在用Modem上网，收费颇为不菲，消费得起的人年龄多半都在18周岁以上，而当时18岁以下人士多半也还不晓得有网吧这样一个娱乐场所；在我年满18岁的多年以后，“有关部门”出台了一个“相关措施”，限制18岁以下人士进入网吧等娱乐场所。这个时候，大家进网吧上网就要掏身份证登记并验明正身；这个时候，我已经“两鬓苍苍十指黑，乡音无改鬓毛衰”，但网吧服务员仍然坚持要我出示相关证件，不出示能证明我身份的证件，就不让上网，我只好费力地从钱包里翻出即使半夜里被联防队员拦住也没有用到过的身份证；旁边有粗心的人递上了临时借来的身份证，服务员照登不误……我猜，你和我一样，身份证最大的用途就是去网吧自己上网或者借给哥们儿上网，因为成天用身份证坐飞机飞来飞去的人实在不大会有兴趣来看这本杂志……


网吧改变了年轻人的生活方式

但是有时候，也能在北京的网吧里看到一些身着中学校服的少年。这多半在下午放学时间，一些身穿肥大校服的年轻男女结伴而至，到处找寻连在一起的座位。坐下之后，就一色地开始往WOW的服务器上联。间或也会有人退下来联几手CS，或者有人事急，先告退，不过多数时间里他们在坚定而安静地玩WOW。一般而言，不会有人留到晚饭时间，一般一到两个小时，这些年轻人又会像他们来时那样结伴安静地离开。如果网吧里没人在吵，他们也不会吵，我估计这是一种北方式的礼貌，因为四川的中学生在网吧里实在太喧闹了，所以我禁不住总要拿他们去跟这些安静有礼的年轻人比较。即使是夏季，他们也穿着那种肥大的运动服式校服，这种校服以抹杀女生身材而恶名昭彰。

没有问过他们是怎么能登记上网的，也许他们都是高三学生，已年满18岁准许上网。不过有时候你能很明显地从骨骼、肌肉和皮肤看出旁边的中学生并没有年满18岁，也许连16周岁都没有。实际上，即使未满18岁，也完全可以绕开身份证上网。在北京市区的大多数较大型网吧，用30元（或50元，当然，这不是重点）和一张身份证就能办到一张会员卡。所以这些年轻人完全可以借一张身份证来办张会员卡，然后一劳永逸地绕开18岁问题，当然前提是他们的长相不要太嫩。我在北京的两年间确实没有在网吧里见过看上去明显未满16岁的小孩子，太嫩的面相即使借到身份证也不管用。曾经有一个外地口音的小伙子在网吧里找我借身份证好去办包夜，我拒绝了，因为他面相太嫩，一看就只有16岁上下，如果按我身份证上的出生年月计算，他不是天赋异禀就是驻颜有术。当我需要带未满18岁的小朋友一起来上网，无非也是这套——把我的会员卡借给她，自己则用身份证登记上机。

所以在北京的网吧里，始终没有见到年龄明显低于18周岁的小孩在上网，即使有，也是一些再过一两年就满18的高中生，不过，从来没有在包夜时看见过他们。这一点上，北京做得比较好。当我还在成都的时候，经常看到一些小孩子呆在网吧里，不过那是在2003年1月以前。

成都的中学生去网吧都不怎么穿校服，所以有时候会有一群背着书包看起来既像大学生又像中学生的人结伙走进大学外头用民居改建的小网吧，大声招呼同伴，大声问老板还有没有空机子，然后，在座位上大声地同隔壁屋的同伙汇报当前局势。当他们联CS联得入神，夹杂着兴奋的粗话的吆喝声会突然从隔壁屋里响起来，那是在欢呼某人连爆4个头或在最后一秒拆掉炸弹的丰功伟绩。除了周末，他们一般也在放学时间出现，不会呆得太久。放暑假后，网吧里的中学生就多起来，或者单打独斗地在网游里练级，或者成群结伙地包夜联CS。大概成都的网吧管得比较松，2001年在北京和武汉的网吧上网，都已经需要出

示身份证，然而我记得在2003年以前，成都的中小网吧是不怎么需要出示身份证的，所以那时这些中学生可以畅通无阻地溶入Internet的宏大海洋中去。

更早之前，我在成都街头巷尾的小网吧里遇到过一些年纪更小的访客，这是一些小学生。因为没什么钱，他们总是先把钱交给网吧老板，然后一起联《魔兽争霸》，当时间一到，老板就催他们下机走人，这些小孩多半会用尽办法拖延时间，一直到老板把他们从座位上拖下来，才恋恋不舍地走出网吧回家去。比较大型和正式的网吧虽然也很随便，但一般不接待这么小的客人。

2001年夏天一个中午，我看见两个最多才上初一的小孩走进成都一环路东一段的一家网吧，他们的旁边是一群正在变声的初中生和一个剃光头的中年人，这些人正在快乐地联着CS。这两个小孩想学玩CS，光头中年人看上去心肠颇好，就带小孩玩CS。打着打着有人往人群里扔闪光雷，两个小孩不知道躲闪，屏幕一片惨白，不清楚出了什么事，还大呼小叫："老板！显示器坏了！"中年人就教导说，遇到闪光雷就要把头（游戏里的头）扭过去。后来又有人往人群里扔闪光雷，在爆炸的一瞬间，这两个小孩把眼睛一闭脖子一扭，而屏幕依然一片惨白。

根据前武汉某网吧资深网管车冬明的《网管日记》记载，当监察队来到他工作的网吧检查时，找不到身份证的人们出示了五花八门的证件来证明他们已经年满18周岁，这些证件有：户口本、大专毕业证、退伍军人证、下岗证等，其中显然车冬明认为最富幽默感的，是一个使用结婚证的家伙。就我推测，这个家伙很可能是基于如下推理来使用结婚证的："已知女人比电脑远为先进和贵重，所以一个已经结了婚、知道该在女人面前负起什么样责任的人，同样也知道在电脑前如何控制自己的行为。"不过我估计监察队的人可能不太懂，因为他们是监察队。



飞宇网吧是北京硬件条件较好的一家网吧



网吧内为网友提供的免费休息区

网吧与通宵

成都的春天……龙泉的桃花烂漫的季节，望去确也像绯红的轻云，但花下也缺不了成双结对的年轻男女，卿卿我我，还要将胳膊互相缠上。川大周围的几家电脑游戏房有几个好玩的游戏可打，有时还值得去转一转。但是到半夜，学校周围总有几间民房的窗户通常不免要灯火通明，兼以满房大呼小叫：问问精通时事的人，答道，"那是在学打星际。"

实际上，很多人一提到网吧，想到的就是通宵。早在1997和1998年，成都各所大学的背巷里还满是不能上网，只能局域网联线打游戏的电脑游戏室，它们统统号称"网吧"，这个时候通宵活动就早已开展得如火如荼。当时我还在川大，男女生恋爱成风，很多仍是单身的男性大学生不得已都把目光转向了游戏，经常有整个整个的寝室在周末结伙去只能打游戏的"网吧"通宵联《帝国时代》或"红警"或《三角洲特种部队》。这样，一到周末这些"网吧"的机位总是十分紧张，甚至需要预约。后来出来了《星际》，又是全国山河一片"联"，大家都通宵钻研秃鹫车战法和叉子兵rush。

后来网吧兴起，大家都咸于冲浪。鉴于上通宵总比按小时计费要便宜，自诩有着国防身体的大学生们自然都比较倾向于打通宵，这不仅由于经济原因，还有着之前从电脑游戏室时代延续下来的身体惯性和风俗习惯。通宵时很少见到中学生，因为他们还要上学，不到周末是断然不肯结伙跑到网吧里来打通宵游戏的，到现在也一样。

当时大学周围和大学里头的网吧里，90%以上都是像我一样的大学生。偶尔会有一些社会青年，但是他们在那时犹如坐图书馆一般的上网氛围里必定不会感到自在（当时大学里的网吧大多氛围都较好，大概学生把上自习和泡图书馆的习惯带了进来罢），于是又匆匆地走掉了。1999年11月和12月，我和两个朋友在川大西区一个叫科教网吧的地方上网，作息时间大概是这样：晚上19时起床，互相打传呼聚众吃饭，吃完去网吧坐下，一直坐到次日早上八九点，然后一起去川大红河谷吃包子，吃完去街机厅耍KOF，花两块钱买七八个币，耍到11时各自回寝室睡觉，睡到19时又起来……这种作息时间保证了我们具有连续的通宵能力。据其中一个朋友所述，之前的10月他就玩了30个通宵。其间我们经常能在网吧里看到一些熟面孔，所谓"熟"就是白天在街机厅里也经常看得到的。那时我身体还很健壮，冬天里能在连续两个通宵之后

（中间不睡觉）淋个冷水澡去跑3000米，后来因为通宵太多身体每况愈下，真是恼火得很，所以没事不要瞎通宵。有一回就在网吧里，我们看见一个高个子年轻人在门口打着电话，忽然就靠着门板向后滑倒，脸色铁青。知道的人说这人通宵太多，连续玩了15天，中间几乎没怎么睡觉，才搞成这个样子。为了解决这个问题，老板们纷纷开动脑筋，有的在网吧里安放可折叠的长沙发，一些行军床则折叠起来放在门背后，另外一些地方大的网吧干脆拿出一间屋子来让大家睡觉。我见过的最大的睡觉间有4张双层床，理论上可以容纳8个人，实际上可以容纳12个人睡觉——他们让两个人挤一张下铺。临到毕业时，有一个叫李强的生工系同级熟人经常睡在一个网吧的双层床上不回寝室睡觉；毕业后我又去过一次那网吧，李强已经作了该网吧网管，每个月支300元的薪水。2000年初我常去川大外磨子桥路口的一个二楼网吧，在那看见几个似乎在玩UO的小伙子，看上去跟老板颇熟，而且好象就住在网吧里，因为无论何时我去那个网吧，总能看到他们各据一台电脑在PK或者被PK。2002年春节我又去了那间网吧，令我完全说不出话来的是，那几个家伙还呆在那里，他们看上去是那个网吧除我以外有且仅有的顾客，他们还在玩那个游戏。从口音判断，他们来自五湖四海，都不是成都人。然而他们看上去已经在网吧定居，并溶入了老板一家中去——他们跟老板一家勾肩搭背，称兄道弟，一起吃午饭，沙发完全摊开，上面几条凌乱的被子……这都是一些比较极端的例子。

通宵时也在网吧里看到发羊癫疯的。2001年暑假我在成都一环路上的一个网吧里通宵，一个电子科大的学生深夜1时走进网吧来想要打发时间。他看见我在玩“星际”，就建议单挑两三局以消磨时间。我还在攒兵，他的手突然伸过来打翻我的键盘，然后蜷缩着滑倒在地上，吐白沫，抽搐，眼角上沾着不知哪来的泥土。120急救车到了之后他也醒了，拒绝去医院，要记录学校姓名，也拒绝，问是否初发，回答说以前没有过，然后很快走掉了。我估计他是害怕学校知道他有病。之后我再也没有在网吧里看见发羊癫疯的，那种奇观我确实还想再看一次。

在北京，靠近大学的网吧，通宵的都是一些不打游戏手就痒的大学生。离学校越远，网吧里的成分就越复杂。很多个深夜你可以看见一些使用劣质化妆品的、二十来岁的妙龄女郎在网吧里进进出出，当然会明白是怎么回事：有时她们深夜来到网吧，说明她们才起床，或者刚做完一笔买卖；有时她们深夜离开网吧，说明她们接到了单子，或者要回家睡觉。网络只是一种便宜的通讯工具。有时候可以看见一些操着外地口音的年轻人，他们多半都是附近商场或餐馆的保安或服务员，但有些时候一些外地人完全看不出来是干什么的。上周末在劲松东口的一个网吧，我听到一些人在讲我们那里小地方的方言，但是我看不出来他们是干什么的，只看出他们都比我年轻，在玩着某种很弱智的网络游戏。在这个网吧我还看到一支队伍，他们的口音五湖四海，还有一个女的，他们在WOW的同一个服务器里组队做任务。天快亮时，一个北京人问：“下周什么时候？周五还是周六？”这些人周五周六地商量了一阵，终于定了时间，就各自回家了。就我推测，这些人只有周末有时间，可见是上班族，大概是一些网友不堪忍受家中慢得要死的网速或老掉牙的机器，于是来网吧通宵组队做任务。

历年所见，在网吧通宵总是男的多女的少，学生多其他少，大人多小孩少，青年多老头儿少，弱男（至少看起来弱）多壮男少，没女人的多有女人的少……其实诸多长年累月在网吧通宵玩游戏的男性青年通常都其貌不扬，肢体强健，精力充沛，缺少异性伴侣，是游戏和网络将他们过剩的精力引导到了对现实世界不存在的事物的意淫上。

网吧与禁令

2002年6月，因为“蓝极速事件”，国家曾经一度责令全国网吧禁止通宵营业并整改，那时在成都，大型网吧的通宵都停掉了，他们只从8时开到次日0时，只有一些小网吧还在自强不息地办着通宵。那些通宵的网吧，0时以后



网吧内的女孩并不少见

外面的大门总是关得严丝合缝，不透一点光线的，若是想进去，得先在门外面对上一阵山歌，里头的人恨不得让你报上“义字当头”“刀下能生”“人生漫长艺术短暂”一类的江湖切口，然后铝门或铁门啪咔打开了一线，等里头的人看清你的面貌，才会让出一个人的宽度来放你进去，进去之后，那门就像受惊的贝类，迅速有力地再次合上。



秦皇岛市山海关的一家网吧的开业现场

一起通宵的人和网吧老板私下里聊天的时候，也表现出对通宵禁令不久就会放开的信心，认为即使禁令不解除，网吧要做生意，也总能找到办法，越小的网吧越好想办法。实际上，下达这个禁令的人不会想到，因为惧怕检查，一旦失火，这些小网吧紧闭的铝门或铁门或什么门，也将像蓝极速的卷帘门一样，阻挡住逃生者的去路。

后来在7月，川大南门外的一家大型网吧就以迅雷不及掩耳之势重新开始通宵营业，真是坑灰未冷西川乱。开始他们还羞答答地营业一天关一天，说是要应付检查。但是看检查的不来，就索性直接搞通宵。后来风声似乎又紧过一阵子，但通宵终于没有停。

全国每年吸烟致死的人数有120万，相当于48 000个蓝极速；而歌舞厅这种娱乐场所也会失火，死的人比蓝极速只多不少——2000年12月25日，洛阳东都歌舞厅大火死309人，相当于12个蓝极速还多9个人；每年的矿难，死亡人数总有隐瞒，光是2004年一个河南大平矿难，就死了148人。类似的例子还可以找出更多。

但这些行业，都不会出现类似网吧业这样的情形（即使是暂时的）。如果消费档次比网吧高，缴纳的利税也就更多。国家也从来不禁烟，不禁采矿，每年死掉恁多人，烟照卖，矿照采。这里重要的原因在于烟草业和采矿业每年带给国家巨额的税收，如果网吧业也能带来这么多的税收，那么景遇也会改变很多吧。

初到北京的时候，因为似乎听到检查的风声，网吧们停过一阵子的通宵。但在北五环以外的地方，那些破网吧的“通宵嘉年华”依旧在随着排气扇叶子快乐地旋转起舞，彻夜不眠。到如今终于都松懈了下来，还有几个人记得蓝极速呢，而风头也就过去了。

网吧与“入室盗窃犯罪”以及暴力

中国城市的街道上经常会悬挂一些莫名其妙的标语，比如“严厉打击入室盗窃犯罪分子”。网吧左右也算“室”，所以这标语也适用于那些在网吧偷东西的家伙，应严厉打击之。

在网吧里你可以经常看见诸如“提示：请看管好随身物品”的条幅，有的网吧还会在后面加上“……本网吧概不负责”以推卸责任，可以推而知之贼人之猖獗。实际上，我在网吧里从未丢过东西。多年以前，去网吧的时候什么也不带，所以也没什么好丢的；后来因为“工作”需要，成天背个包走街串巷，去网吧也带着。当我撇下它去上厕所，或者靠着椅子呼呼大睡时，它从未不见过、被人翻过甚至挪动过。一般来说，在一个有网管随时巡视的网吧里，想丢点东西并不那么容易，因为职业窃贼不怎么光顾这样的网吧；而你的邻座多半又全身心沉浸在游戏或Internet的世界里，眼里只有显示器没有其他。但是也不要掉以轻心，2004年夏天我在瑞得在线网上游3楼“刷夜”，有一回在前半夜就睡着了，随即马上惊醒了——一个人正背着光站在我的旁边，他看见我醒了，就说了几句什么。我听不懂，问他说什么，他又说了几句什么就转身下楼了，这时我看清是一个大约十三四岁，高鼻深目淡黄卷发的新疆小孩，摸了全身，没丢东西。我问旁边的一个大学生这人是怎么进来的，大学生玩着游戏答非所问地笑着回答，他大概在说什么“找错人”了吧。大约是1时左右的事，这个时候网上游1楼门口刚好没人守着，可见该新疆少年早已不是生客。但与这位新疆少年的缘分，也就一面而已，之前和之后都没有再遇见过这样的事。

如前所述，很多时候一些风俗业从业者把网络作为一种廉价的通讯手段，但是鉴于他们并不在网吧里搞，显然不能算进去。不会有人在网吧里吸毒贩毒，因为网络游戏本就是“电子海洛因”，这些中毒者已经没有余力去吸第二种毒品；也不会有人在网吧里砍人，他们都在网络里砍。一般来说更为常见的一种算不上犯罪但也不是什么好人好事的是网吧暴力，也就是在网吧里打人。这种事情经常发生，在网吧里打人或者被打的几率不会太小，相信读者诸君中必有人亲身体验过。一般来说挨打的原因不外乎作弊、在网络游戏里PK人家外带嘴欠、CS玩得太好外带嘴欠等几个原因。

规模较大的暴力行为，根据前武汉某网吧资深网管车冬明所述，是当时武汉一伙《传奇》玩家，挨家挨户地搜索网吧，看见在《传奇》里玩道士的不由分说就拖出来打一顿。这些人多半玩战士，对玩道士的玩家积怨已久。当我还在成都的时候，在网吧里被打过，也打过人，在民风温柔敦厚的西川尚且如此，后来流窜到北

京，知道北地民风剽悍，一直老老实实上网，战战兢兢做人，还没被真人PK过，但亲眼所见和听说的网吧真人PK就不下十几起。有一起是朋友所述平日大家熟识的一个胖子，诨号"前田"的，因为CS打得好，在网吧被一伙人怀疑作弊，后来仔细看了，不是作弊，这伙人仍然截住前田，撸走了手表；另一起是同伙的两个人，因为联CS时配合不好，互相埋怨，最后发展成用椅子互相真人PK。

最后，就我个人建议，如果你游戏玩得好嘴又欠，最好还是在家上网，到时就算有人想打你，也得找着人，正所谓"一个巴掌拍不响"。

网吧与网吧

如莱布尼茨所说，世界上没有两片叶子是完全一样的，网吧和网吧也不一样。有大网吧和小网吧，有明网吧和暗网吧，有学校旁边的网吧和离学校很远的网吧，有电话拨号的网吧和专线接入的网吧……基本上，只要是个网吧，它就和其它网吧不大一样。

早先的网吧，多数都是用电话拨号上网。据我以前一个广西朋友所述，他回广西柳城家乡，想找个网吧上网，走进去一看，56k小猫吱吱地拖着7台电脑，6个人正埋头于文字MUD，于是坐下来打开IE输入网址敲回车，6个人猛地回头怒目而视，好像在说："狗日的！又在开网页！"这时网页也都打开了，里头的图片尽是些红叉，原来网速太慢，图片都打不开……又据我以前朋友青×所说，当时川大外头太平路上的"网络咖啡"（其实是两个老板两间屋，外边coffee里边网络，两家互不相干）也是电话拨号一只小猫拖4台电脑，浏览器的缺省设置是不显示图像，而且还要收9块钱一小时，当时我也曾打外头经过，依稀记得玻璃窗上的字样似乎是"通宵30元"，就没敢进去坐。这都是1997或1998年的事了。

后来，成都的宽带渐渐发展起来了。先是ISDN，128k带宽。在1999年的9月，一条ISDN拖上十五六台电脑依旧慢得伤心，而且还经常断，且不说还有我这样的坏蛋常常背着老板用网络蚂蚁下载摇滚乐MP3听，这时往往会有在聊天室里跟MM聊得郎情妾意却被网速卡得五内俱焚的男同学跳出来大吼："哪个X人在开蚂蚁？"我就把蚂蚁暂停一下，等他坐回去几分钟，又继续下载……很快11、12月份一些新开的网吧装上了ADSL，这种情况就消失了。当时常常在通宵时先花半小时下载四五百兆的MP3，然后打开Winamp，开始一宿舒服的音乐旅程。

当初去的第一个网吧设在川大西区校医院的一楼，是很安静的所在，每小时3块，通宵12元。当时成都的网吧多半是这样：设在一些民居的一楼，如果在街上，则是沿街的一个铺面，一般只有一间屋子十多台机器。最初是下机再结帐，但这样逃单的很多，后来便开始收押金了。我们在科教网吧享受2M带宽ADSL的时候，还是1999年年末，当时一个上海网友问这里收多少钱，答10



充满了时尚色彩的上海某网吧



陕西渭南某网吧内景

元，于是感叹到处都忒贵，他们那边也是每小时10元，又答曰通宵10元，网友就说大哥你哪个区我马上打车过来，再答曰在成都，那边半晌不作声。到2000年，在成都似乎就看不到还在用ISDN的网吧了。天府热线的网吧我没有去过，据说华丽而昂贵。这个时候，感觉成都几乎遍地是网吧，大的小的明的暗的，于是就开始降价，每小时从3块降到两块，再5毛5毛地降，降到某些时段一块钱两小时，降到每天有2～4小时的免费时段……通宵价格也在降，从1999年的12元（还记得1997年我在网络咖啡外头看到“通宵30元”的字样么？）降到10元（这个价格曾稳定了好长一段时间），再降到8元，然后降到6或5元，我上过最便宜的通宵是3元，当时半夜摸出去吃碗鸡蛋面也要3元。

2001年夏秋曾经跑过一趟北京，感觉首都就是首都，连网吧都比成都大一点、贵一截，还要登记身份证。当然，我说的是那种开在居民小区外头、郭林对面、老家肉饼旁边的规模大些的网吧，五道口的什么“北京技术大学”外边的那种野鸡网吧还是不需要身份证的，但野鸡网吧不提供开水泡面，我们通宵战CS的人只好半夜去对面小卖部买汉堡吃。



网络游戏是网吧内的主要“内容”

接着又去了武汉，协和医科大学外面的大型网吧也要登记身份证，真是全国山河一片“登”。当时需要登记身份证的网吧多半是这个样子：进去首先要经过一个柜台，在那登记并交押金——现在柜台里头几乎都装了隐蔽的摄像头，就正对着你的脸，仔细观察不难发现——然后是一个大间或者几个大间，有时楼上也别有洞天，电脑和桌凳相背或者相向或者并排或者沿墙壁或者成列成排地整齐列着，这一格局到今天在很多网吧里也没多大变化；为了体现安乐祥和的气氛，很多网吧还要放一些音乐，这些歌一般都随网管喜好。当初在北京和武汉他们反复放张学友的Corazon De Melao和周杰伦的《简单爱》，听上去还可以；去年在魏公村的一个网吧，那网管放的歌可真让人酸死了，先是整夜反复放一个什么“有一个美丽的女孩，她的名字叫小薇”，后来又开始放《两只蝴蝶》《你好周杰伦》这些歌，因为那里的网管老放这种音乐，我就挪到双安商场附近的一个网吧去上网了。

从武汉回来后我去了重庆，重庆网吧不要身份证，收费跟成都差不多；过半年回到成都，成都网吧依然不要身份证，真是好山好水好风光。这个时候，蓝极速事发，上头要整风，大网吧目标大，都停了通宵，但川大南门外沿街还有很多十几20台规模的小网吧偷偷开通宵。我总在一个拐角处的小网吧玩通宵，不仅因为它的显示器比较好，这个网吧总在半夜1时人最饿的时候向客人提供一纸饭盒的热粥，里头掺有炒玉米粒和小块的泡菜，味道十分好，吃了后半夜很精神。以后我再没遇到过这样充满着终极关怀和人本主义的网吧。当时（2002年夏）的价格是每小时2元，通宵6元。现在成都怎么样我不太清楚，每个小时两块钱好像已经多年没有变过，但在北京是不一样的，可以说，首都人民的消费跟首都的政治地位一样高。2004年3月有一阵我居无定所，天天跑到魏公村的瑞得在线网上游上网兼睡觉，通宵20，饶是如此，旁边民族大学的学子们还是踊跃报名。春天到了价钱就降了，降到15元。但是网管放垃圾音乐，只好跑去双安旁边的地下室，瑞得在线泰丰宇，一宿收12，这价钱才有点人样。但我依旧要说，12块钱我两年前在成都要耍两个通宵，而且还有热粥喝，这就是国际大都市的消费水准吗？

泰丰宇的厕所蹲位都拿板子隔开，板子离地大约有30厘米。一回我从厕所出来，遇着一个男的和一姑娘往里钻，余光瞅着那姑娘也跟着进了男厕所……2000年成都的一个网吧搞过什么情侣座，一人多高的隔板把两个座位隔在里面，四面围住三面还多，人一坐进去外面就看不见了，也不开大灯，这种座位我坐进去键盘都看不大清楚，只要你不搞得太响，没人会知道你在做什么。不久之后就被勒令整改，搞了现在那种无隔板的电脑桌，大厅灯一开，一览无遗。

哪也比不上家好

1999年上网至今，大约有三分之二的网络时间是在各种网吧里度过的。就我的看法，如果家里安装了宽带，自然是在家上网最好，想吃就吃想睡就睡，你就是嘴欠一点人家多半也拿你没什么办法。而网吧，一般来说，有恶劣的空气和昂贵的饮食，这且不说，重要的是，这网吧，它就不是你的家。

MP3 音乐下的蛋

2005年度MP3播放器横向评测（上）

■策划 本刊编辑部
执笔 壹分 狂暴鸭

当人类从自然之声中发现了音乐的元素，对音乐的追求就再也没有停止过一刻。2005年1月14日，由美国宇航局和欧洲宇航局联合开发的“惠更斯”号探测器成功登陆土星最大的卫星——土卫六（也称“泰坦”）。它在脱离“卡西尼”号太空飞船19天之后，进入土卫六大气层，并在赤道附近区域着陆，由此成为目前在外星成功着陆的最远的人造探测器。为了这次史无前例的登陆，欧洲航天局特意邀请崇尚浪漫的法国音乐家朱利安·斯万戈和路易斯·艾玛为这次登陆行动谱写歌曲。“惠更斯”探测器携带有一盘录有摇滚乐的光盘，在“落地”土卫六时，播响的是《[illegible]》《烦躁的迪安》《激情时刻》和《没有爱》四首风格劲爆的摇滚歌曲——科技的进步使我们得以在任何空间奏响代表自己的乐章，“惠更斯”号或许可以看作是我们送[illegible]。

2005年的国内MP3播放器市场，竞争空前激烈。全国仅登记在册的MP3播放器生产厂家就超过了300家，更遑论那些数不清的主攻超低端市场的山寨厂、家庭作坊和游击队们。据某些机构的统计，仅本年度上半年国内MP3播放器市场同比增长超过100%，实现总销量281.25万台，比2004年同期增长107.72%，实现销售额22.11亿元，同比增长76.32%。巨大的市场和高速的增长，令更多的企业加入这个市场的竞争。当步步高旗下的OPPO通过在中央电视台的广告强攻国内MP3播放器市场时，也同时宣告了竞争的白热化。高端产品层出不穷，甚至某些产品今天还是700元以上的高端型号，第二天就降入400元左右的市场。

面对如此纷乱的市场和数量庞杂的不同品牌与型号的产品，究竟该如何选择？本刊甄选了市场上主要品牌的近40款MP3播放器产品，希望通过横向对比的方式能够作为读者购买时的参考和对比。而鉴于超大容量的MP3播放器产品的市场定位和功能用途较传统的MP3播放器有所区别，我们特意将本次横向评测分为上、下两个部分。

我们如何测试MP3播放器的音质

声音能否如同外表一样“漂亮”，这是许多用户对自己所喜爱的MP3播放器的疑问：有些用户也许认为MP3文件是以数字的方式存储，只要是相同的文件，在任何MP3播放器中播放的效果应该相同；也有不少用户认为自己又不是音响器材发烧友，只求能够随时听到自己喜欢的音乐就好。

实际上，虽然MP3文件的储存方式是数字化的，但是由于人耳只能接收到模拟信号，因此在用户听到MP3播放器播放的音乐之前，必须在MP3播放器内部进行一次“数字一模拟”的转换，这个转换过程并非完美无缺，会受到从芯片到电路乃至电容和生产工艺的影响而产生不同程度的失真。在某些产品上，这种失真足以大到让用户无法接受的程度。为了能够尽量准确地反映参测MP3播放器的真实水平，我们对音质的评测将分为客观测试和主观测试两个部分。

首先我们使用创新公司生产的Emulator X Studio数字采样系统和音特美公司生产的ER4P耳塞的组合搭建了参考系统，并且使用Foobar 2000作为音频播放程序。由于要衡量的是MP3播放器本身的音频回放素质，并且考虑到MP3播放器生产厂家给产品搭配的耳塞素质较低且质量参差不齐，会影响到产品的音质表现，因此测试中所有的参测产品都将使用同一副ER4P作为耳塞，而非厂家原配的耳塞。



Emulator X Studio数字采样系统是目前创新公司最高端的专业级声卡，拥有24bit/192kHz的高采样率。除了具备过硬的回放素质之外，还将在部分测试中为我们提供高质量的采样。

音特美公司是一家专业的助听器生产厂家，而ER4P则是其面向音乐欣赏推出的Hi-Fi级耳塞产品，以极高的解析力和严谨准确的声音回放著称，被推为目前Hi-Fi耳塞的音质标准，同时也是一款非常容易暴露前端设备（音源，即本次测试中的MP3播放器）缺点的耳塞。

客观测试中我们首先使用被广泛认可的RMAA音频测试软件生成一个PCM编码的测试文件，再通过MP3编码软件LAME将测试文件压缩成编码率为320kbps的MP3文件。参测的所有产品将通过一条Monster Cable公司原装的音频线（俗称“怪兽线”）连接到参考平台上的Emulator X Studio数字采样系统的输入端，播放测试文件，并通过RMAA获得参测产品的频率响应、噪声水平、动态范围、谐波失真、互调失真、声道串扰等指标的曲线图。由于RMAA表现不够稳定，因此本项目仅供参考。

频率响应曲线是反映了MP3播放器将MP3文件的数字信号转换为模拟信号输出后，各个频率的信号的失真程度。理想状况下的频率响应曲线应该是一条直线，能够最直观地反映出设备的失真程度，因此，由于文章篇幅所限，本文将只公布参测产品的频率响应曲线图。



理想状况下的频率响应曲线

主观测试分为以下几个部分：

1.我们将著名的Hi-Fi唱片公司喇叭花出品的专业试音CD《My Disc》中的第33～41号音轨通过EAC软件抓轨生成WAV文件，然后使用MP3编码软件LAME将其压缩成编码率为320kbps的MP3文件。通过ER4P监听参测产品对这些文件的回放，以此来判断产品的解析力和噪声水平。

《My Disc》中的第33号音轨是一个长45秒的音乐样板，第34～40号音轨的内容与它完全相同，但是从第34号音轨开始，每一条音轨的录音电平以-10dB递减，即第34号为-10dB，递减至第40号音轨达到-70dB。在测试音频系统的数字/模拟转换质量和解析力时，播放这些音轨可以很好地表现音频系统的水准。在一套优秀的系统中，即使是-70dB的第40号音轨也可以清晰地播放出来。第41号音轨是绝对寂静，但是它和暂停状态不一样，不会发出静音指令以切断输出（静噪门打开），所以能够真实反映参测产品电路的噪声水平。



2.我们选取了大约10首的试音曲目，通过EAC软件抓轨后使用MP3编码软件LAME将其压缩成编码率为320kbps的MP3文件，并通过ER4P监听参测产品对这些文件的回放，以此来判断产品的音质。这些曲目中包括有蔡琴的《渡口》、王菲的《影子》、老鹰乐队的《加州旅店》以及《1812序曲》等大家耳熟能详的曲目。

产品点评

爱国者 半岛铁盒Z1

容量：256MB/512MB/1GB 价格：1299/1699/2199元
咨询电话：800-810-7666



外观工艺（3.5分）：超薄的卡片机身厚度仅有7毫米，顺滑的塑料边框与磨砂质感的金属机身。采用独特的硅晶悬浮屏幕，不过仅能显示黑色字符信息也是其自身无法克服的缺陷。

使用操作（3分）：超薄的机身使所有控制键被设置在机身左右，对照背面的功能标识，哪怕是新手也可以轻松使用。主菜单仅有文字说明，且在选择项目中只能上下不能循环进行，颇有不便。

功能（2.5分）：支持多种音乐格式的播放功能，收/录音（内置Mic录音与FM录音），具有30个预置频道的FM收音机（频段87.5～108MHz），并内置5种音效模式。

音质（2.2分）：低频收得有点紧，中频较单薄；高频延伸略差，有毛刺；层次感、解析力、声场一般，相比之下定位稍好一些。考虑到其轻薄的外形，这样的表现也可以让人接受。

爱国者 音效王P890

容量：256MB/512MB/1G 价格：1299/1599/2099元 咨询电话：800-810-7666



外观工艺（3分）：P890这款银黑相间的产品外形中规中矩，正反面金属外壳坚固耐用，制作工艺非常精细，机身四周闭合紧密，并在正面刻有aigo的金属铭牌，更增产品韵味。双色OLED显示屏幕在彩屏满天飞的今天显得落伍，低功耗却是它的长项。

使用操作（3.5分）：操作简易的三向导航键安置在机身左侧，仅依靠此键就可很好地完成MP3的播放控制操作。机身正面环状四向按键则是进行调节与控制的功能键区，环状中心的是音效键。

功能（3分）：此机采用Philips SAA7750EL解码芯片，强大的多种音效模式，给人以不同的听觉享受，支持音乐播放、歌词同步、收/录音（内置Mic录音与FM录音、以及Line in音源直录）、A－B复读等几乎常见的大部分功能。预设20个频道的FM收音机可手动以0.05MHz步进微调。

音质（3.5分）：整体音质出色，低频下潜与量感适中；中频丰满圆润；高频延伸也不错。P890的解析力表现不错，可以较完整地还原《My Disc》的第38号音轨，这在MP3播放器中已经属于佼佼者了。同时在声场、定位方面的表现也可圈可点。作为一款MP3播放器，这样的表现确实令人满意。

爱国者 月光宝盒F179

容量：256MB/512MB/1GB 价格：799/999/1499元
咨询电话：800-810-7666



外观工艺（2分）：F179配备了96×64分辨率的65 000色全彩OLED屏幕，采用常见的长方体设计，边缘部分经过了平滑的过渡处理，触摸键占据了机身正面较大的面积。

使用操作（2.5分）：此机采用触摸式控制按键，虽然可操作的区域较小，但合理的布局使操控误触的几率降低了很多。过少的操作按键和值得商榷的操作设置，使操控多少变得有点复杂。

功能（3分）：支持淡入淡出的播放效果、歌词同步、收/录音（内置Mic录音与FM录音）、A－B复读、预置7种音效模式、JPEG图片浏览功能与MTV电影功能（配合随机附带软件进行转换）。F179最大的亮点是可以两人同时接驳耳机进行享受音乐。

音质（2分）：低频表现一般，下潜与量感都不足；中频人声干涩；高频暗淡，延伸差；解析力一般，定位和声场表现也只是一般水准，并且数码味较浓。

爱国者 韵动F361

容量：256/512MB 价格：1499/1799元 咨询电话：800-810-7666



外观工艺（4分）：封闭式弹性橡胶机身，具有防水、防震、防滑、防静电等功效；独特的3屏设计与橙色背光，电量、歌曲、日期信息尽收眼底。每一项设计都是那么新颖，又是那么独特，给人们带来了快乐运动、健康健身的活力。可拆卸的外部保护封套，将MP3保护得更加稳固，也将机身接缝严密地"看管"起来。

使用操作（3分）：以屏幕上方凸起的五维导航键为主，辅以下方的三个操作按键，对照说明书，所有常用功能都可轻松掌握。下方的三个按键在橡胶外套的保护下，隐藏得较好，不易误触，但五维导航键过于突出，在户外运动时要多加注意，防止意外损坏，且由于橡胶外套的存在，操控时需要多花一点力气。

功能（3分）：作为一款为运动设计的MP3产品，音乐播放与FM收音机功能必不可少。除此以外，它增加了不少新颖的以运动健身为主题的实用功能。内建的3轴加速感应器用来保证准确的计算步数（计步器），在电源关闭的情况下同样有效；红外线感应测试心率、秒表、测量卡路里消耗等，既能听音乐，又可辅助身体锻炼。

音质（3分）：低频下潜一般，量感稍好，但是有点浑浊；中频较紧而且干涩；高频虽然明亮，但是毛刺较多，不是很耐听。F361的解析力较好，《My Disc》的第38号音轨也能勉强对付，这一点颇令人意外。

德劲 DE85 容量：256MB 价格：399元 咨询电话：0755-26912618



外观工艺（2分）：一个大众化脸谱的MP3播放器，长方的造型与包裹在外的铝制外壳，普通的工业设计在细节上还有待于提高。它配备了96×64分辨率的65 000色全彩OLED屏幕，比单色或者双色OLED养眼些，虽然不会增加太多成本，但较小的面积也降低了实用价值。

使用操作（2.5分）：操作简易的三向导航键安置在机身右侧，与中间3个主功能按键可很好地完成MP3的播放控制操作。三向导航键所具有6项操作功能在使用上还是较为繁琐。

功能（2.5分）：DE85支持MP3、WMA音乐的播放，以及MTV（需自带软件进行转换）影视文件、JPEG图片浏览。支持同步歌词显示、全频段FM接收和同步录音、记忆播放、自动关机、固件升级等常见功能；预置7种音效模式、5种播放循环模式，满足用户的不同需求。

音质（2.1分）：由于DE85采用了比标准3.5mm耳机接口更小的2.5mm mini耳机接口，因此我们无法使用ER4P对其进行试听。为了公平起见，我们放弃了对DE85的音质评测，同时希望厂家今后在使用此类接口的时候考虑给消费者搭配一个转接头。

德劲 DE86 容量：1GB 价格：1310元 咨询电话：0755-26912618



外观工艺（2分）：作为DE83的升级版本，DE86在外观上并没有变动，仅将屏幕升级到26万色TFT彩色屏幕，按键功能位置稍做变动。

使用操作（2分）：操作对比起DE83并未有实质上的变换，不再赘述。

功能（3.5分）：支持多种音乐格式的播放功能，收/录音（内置Mic录音与FM录音），具有30个预置频道的FM收音机（频段87.5～108MHz），并内置5种音效模式。增加了图片浏览、数码伴侣（OTG）、Line in音源直录、TXT文本阅读等功能。

音质（3分）：DE86单就解析力而言，是非常出色的，甚至部分测试曲目中演奏者翻动曲谱的细微声音也隐约可闻，通过《My Disc》对其解析力进行测试，几乎可以完整地回放第39号音轨，要知道有不少台式CD机也就是这个水平。整体而言，DE86仿佛是DE83的一个超级增强版，一样的偏重高频，但是DE86的平衡性显然要比DE83强出许多。

DEC 中恒 F62R 容量：128/256MB 价格：859/999元 咨询电话：010-86187549



外观工艺（2分）：中规中矩的全金属长方体设计，整体采用十分抢眼的银色铝制拉丝材质，较为时尚。机身正面是压电式感应触控面板，65 000色OLED彩色显示屏幕，色彩表现力一般，且有较强的颗粒感。融入时尚花纹的面板使略有些呆板的机身透出少许时尚气息，整体做工较好。

使用操作（2.5分）：采用压电式感应触控面板，绝大部分操作均可在此完成，较为简易。触控面板可操作面积较小，对于手大的用户来说多有不便，加之灵敏的触感，误操作的现象时有发生。

功能（2.5分）：支持音乐播放、歌词同步、收/录音（内置Mic录音与FM录音，以及Line in音源直录和电话录音功能）、A－B复读、预置7种音效模式。可在播放音乐的同时启用幻灯片屏幕保护，15万词汇量、真人发声的英汉词典，并提供了两款小游戏。

音质（2.5分）：F62R的低频下潜令人满意，量感较少，速度快。中频厚度略有欠缺，高频相对突出，细节较丰富，解析力也算出色。F62R的欠缺在于声场较窄且定位一般，显得缺乏气势。

DEC 中恒 F37R 容量：256MB 价格：1099元 咨询电话：010-86187549



外观工艺（2分）：塑料机身上覆盖着经过拉丝处理的铝制外壳，搭配具有镜面效果的正面板，沉稳却不失时尚；同样采用了96×64分辨率的65 000色OLED彩色显示屏幕，显示效果一般。此机器制作工艺非常普通，外观部分较好，但在细节上如电池仓等部分闭合不够紧密。

使用操作（2.5分）：环状四向导航键，与左右的两个点状按键分布在机身下半部分，操作起来较为简单，也不易发生误触的现象。按键上的图标很好地标识出此键的功能，但机身两侧的功能键需要到机身背部查看该键功能，略有不便。

功能（3.5分）：在歌曲播放时可启动动画屏幕保护、歌词同步、收/录音（内置Mic录音与FM录音，以及Line in音源直录和电话录音功能）、A－B复读、预置7种音效模式，并可更换电池和通过SD或MMC卡扩充播放器的容量，这是F37R的设计亮点。

音质（3.2分）：F37R的音质表现比较出色，低频下潜不错，量感适中，中频的人声较厚，高频虽然不是特别高，但是延伸能力好，在表现管弦类乐器时充满光泽且泛音丰富。声场虽然不够宽阔，但是定位不错，而且解析力出色。遗憾的是细节层次相对较一般。

三星 Yepp-T8V

容量：256/512MB/1GB 价格：1599/1899/2099元 咨询电话：800-810-5858



外观工艺（4.5分）：酷似手机造型的三星T8非常时尚，1.8英寸具有镜面效果的26万色LED彩色屏幕显示效果细腻可人。手感出众的塑料外壳虽然在耐磨度上不及金属，不过精细的做工与色彩搭配，使T8更有质感，整机闭合紧密，浑然一体，不愧是在德国汉诺威CeBIT2005大展上获得设计大奖的产品。

使用操作（3分）：超大的彩屏下方有三个按键，与机身左右两侧所安置的各两个按键，相互配合可完成所有操作。中央按键也可上下拨动，使操控更加得心应手，按键回弹力较强，与三星手机手感较为相似。内置三维加速感应器，内置游戏就不再由按键所控制，不过把MP3甩来甩去地进行游戏，总有些不伦不类的感觉。

功能（3.5分）：1.8英寸TFT超大彩色显示屏幕可对播放视频、歌词同步显示、文本阅读、收/录音、电子相册等功能提供良好支持。A－B循环复读、Line in音源直录、13种音效模式等，有些超出了MP3所应具有的功能范畴。少见的USB Host功能可直接拷贝数码相机中的图片进行欣赏，动作感应游戏可以让用户获得新鲜的体验，但是究竟有多少人喜欢，就很难说了。

音质（4分）：T8给人的第一印象就是开阔的声场，在MP3播放器中堪称大气。三频表现突出，无论高低均有一定的延伸，中频人声绵密温暖，而整体风格来说，T8给人的感觉始终罩着一层温暖的薄纱，虽然解析度因此有轻微的下降，但是这种温暖舒适的感觉却更加吸引人。T8的定位和层次感也给人留下了深刻的印象，在《加州旅店》中，开头的掌声如潮水般涌来，但是依然能够清晰的感觉到远近观众掌声的不同，甚至有一种能够可以一一数来的感觉。我们认为如果T8的低频下潜能够更深一些，会更令人满意。

明基 Joybee200

容量：256/512MB 价格：799/1299元 咨询电话：400-888-0666



外观工艺（3分）：中规中矩、简约的长方造型，棱角分明，铝制外框和比拟金属的高强度外壳，以及质感强烈的GE塑料，组成了它的全部。有着镜面效果的机身正面隐藏着双色OLED屏幕，只是对比起机身，显示屏就略微有些"渺小"。右侧的挂带处，可将Joybee200挂在腰带、皮夹等处，方便携带。

使用操作（3分）：为了不破坏机身的和谐统一，它依然采用按键式操作。上下两侧各四个按键平均了所有的功能操作，Line in与耳机接口也是在对应的位置上相互照应，只是耳机插孔旁多了几针接口，更类似于常见的索尼MD线控（属于可选购车载配件FM发射器接口）。内部菜单简单之极，文字说明了一切。

功能（3分）：具备目前MP3播放器的常备功能，如音乐播放、歌词同步、收/录音（内置Mic录音与FM录音、以及Line in音源直录和电话录音功能）、A－B复读、预置7种音效模式，也许是较小的OLED显示屏幕局限了Joybee200在功能方面的扩展，并没有太多出彩之处。

音质（3.4分）：Joybee200就音色而言，属于清爽的风格，但是稍显单薄，低频干净利索，绝不拖泥带水，中高频更是清新明快，层次分明，细节丰富，尤其适合表现欢快轻松的曲目或者年轻有朝气的人声。在《My Disc》的测试中，即使是第38号音轨，也能清晰地回放，充分体现了解析力方面的优势，同时Joybee200还拥有不错的声场和定位。

明基 Joybee220

容量：128/256/512MB 价格：799/999/1499元 咨询电话：400-888-0666



外观工艺（2.5分）：拉丝工艺处理的铝制金属外壳辅以部分塑料材质，在明基Joybee系列MP3中已可以算是标准配置了。1.4英寸65 000色CSTN彩色屏幕（分辨率为128×128），显示效果与TFT屏幕相比，色彩层次感稍弱。按键、接口布局也同样秉承着Joybee系列的设计理念，简单合理。

使用操作（3分）：屏幕右侧的五维导航键符合人们日常使用习惯，将主要功能按键（开/关机、录音等）放置在机身上侧，可有效避免操作中出现误触的麻烦。每个按键都有各自的分工，细分后的结果是导致按键的增多，虽然不用掌握什么按键技巧，但是找来找去也是件比较麻烦的事情。

功能（4分）：支持音乐播放、歌词同步、收/录音、A－B循环复读、Line in音源直录、图片浏览、旅行闹钟，并具有7种音效模式，可自动记忆关机前最后一首播放歌曲。随机赠送的多功能小型扬声器底座，依靠USB接口、外置变压器或4节AAA电池驱动，更加适合在户外时，与友人分享音乐的魅力。

音质（2.8分）：低频下潜不足，量感尚好，中频有点发"飘"，高频较通透，乐器泛音丰富，细节层次与解析力均较好，声场不够开阔，但是定位尚可。附带的底座声音比较单薄，高频生硬，不过考虑到其便携性与单元尺寸，已经可以令人满意。

明基 Joybee230

容量：256/512MB 价格：1199/1499元 咨询电话：400-888-0666



外观工艺（2.5分）：简约的机身上散发着强烈的金属感，经过细磨砂阳极处理过的镁铝合金外壳包覆着银色塑料中框，视觉表现更具轻薄之感。占据机身五分之三面积的65 000色CSTN彩色屏幕（分辨率为128×160），经过外部镀膜保护玻璃的放大，将字体显示得更加清晰。在关机状态下，屏幕亦可当面镜子使用。

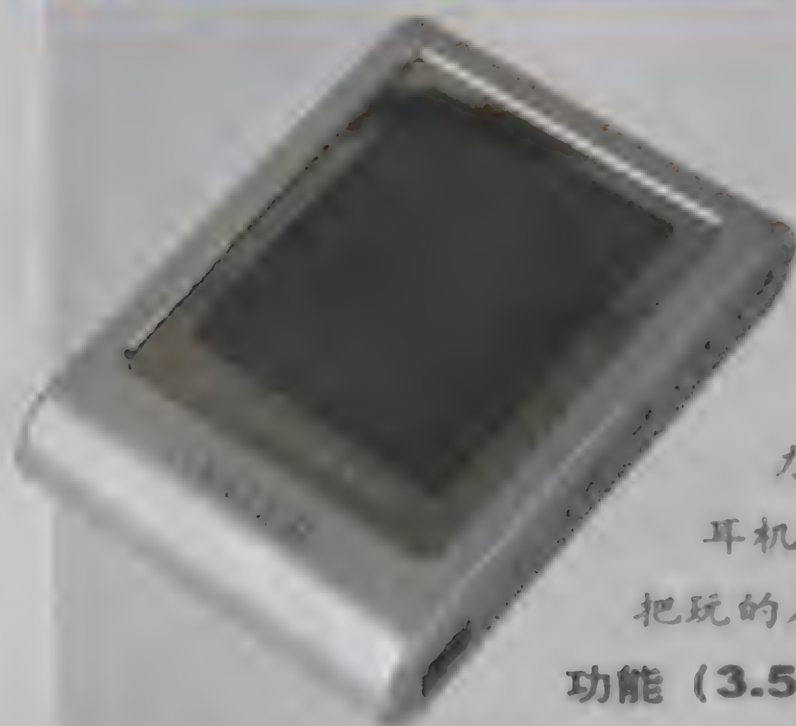
使用操作（3分）：屏幕下方的五维导航键左右，分列着金属面板直接镂刻而成的MENU与ESC/电源键，加上机身右上侧的两个功能键，按键功能分散，没有功能重叠的现象，简单易上手已经是明基MP3共有的特点了。系统菜单采用动画与文字相结合的表现形式，直观明了。

功能（3分）：在歌曲播放时可阅读电子书与玩游戏、歌词同步、收/录音（内置Mic录音与FM录音、以及Line in音源直录和电话录音功能）、A－B复读、预置7种音效模式。此机较为特殊的是将mini USB接口的功能整合到Line in接口中，虽然使用上有着一定局限性，但同时也使机身更加简约。

音质（3分）：Joybee230的音质表现令人满意，低频下潜适中，量感略少，中频人声密度较好，高频明亮且能做一定程度的延伸。声场和定位表现也可令人满意，解析力较好，惟独层次感稍差，令人遗憾。

蒙恬 WMP－3180

容量：128/256MB 价格：699/799元 咨询电话：010-82638582/3



外观工艺（4分）：颇具时尚之感的设计组合，镜面效果的显示屏搭配稍有磨砂质感的铝金属外壳。其机身闭合处与边缘部分处理细腻，做工精湛。塑制按键具有金属质感，整机浑然一体，看不到一颗螺丝。配备了1.8英寸、65 000色TFT显示屏幕，画面效果细腻，色彩艳丽。

使用操作（2.5分）：超大的屏幕并没有配备操作简便的五维或三向导航键，仅靠安置在机身两侧的6个按键进行控制，按键设计较为紧凑，且本身需要一定的力气才能按下，不容易误触，但如此的设计就使内置的小游戏成了鸡肋，左下处的耳机插孔也有些影响操作。它采用动画图片与文字说明的操作菜单，简单易懂，初次把玩的人也可轻松使用。

功能（3.5分）：1.8英寸TFT超大彩色显示屏幕，可同时显示10行共80个汉字。音乐播放、视频播放、歌词同步显示、收/录音、文本阅读、A－B循环复读、Line in音源直录等，几乎囊括了MP3所应具有的全部功能，并提供了可在作为闪存时对其进行磁盘加密的额外功能。

音质（3.2分）：低频质量较好，但是略显浑浊。中频表现比较出色，人声温暖细腻，解析力令人满意，歌手的气息也隐约可见。高频明亮，并且具有足够的延伸。声场虽然较窄点，但是定位准确，多少可以弥补一些声场狭窄的问题。比较明显的缺憾是其层次感稍差。

苹果 iPod shuffle

容量：512MB/1GB 价格：990/1290元 咨询电话：800－810－2399



外观工艺（3分）：iPod shuffle的外观平淡无奇，一如既往的纯白色调，也是此次横评中唯一一款没用配备屏幕的MP3产品，个性之处还可见识出其深厚功底。iPod shuffle沿用iPod圆形操控区域设计，轻触式按键，背后的切换开关用来开关播放器以及切换按序/随机播放状态，当我们拨动这个开关时，绿色的底纹会出现在我们眼前，“随机播放”的位置靠在最下方，当我们选择它时，可以看到更多的绿色，这可能也是设计者的一点小心思吧。

使用操作（3分）：机身正面环状按键，不需多说，形象的图示就可让人轻松地使用，背部简单的切换键让你自由地选择“随心”的播放方式。

功能（2.5分）：除了音乐播放外，它什么都做不了，也可以说成仅能挂在胸前炫耀的“奢侈”产品。不过功能强大的iTunes软件，集驱动、播放器、文件管理器于一身与自定义音乐文件评定等级，以及音乐文件的格式转换，都使iPod shuffle的附加功能不断增强；SIGMATEL3520解码芯片，音质与节能，突显出iPod shuffle的产品定位。

音质（3.2分）：低频表现较好，下潜适中，虽然量感较多，但是也和大部分MP3产品一样，无法兼顾低频的解析力而略显浑浊；中频表现只能说是“稳居中游”；高频比较明亮，由于延伸不够，无法表现出乐器优美的泛音，总是难以甩脱“数码声”的影子。令人比较满意的是其解析力、声场定位表现均可，达到了同类产品的中上水准。

索尼 NW-E503

容量：256MB/512MB/1GB 价格：1499/1799/2100元 咨询电话：800-820-9000



外观工艺（4.5分）：水滴状圆润的造型设计与晶莹剔透、包覆在外的塑制外壳，有着金属骨架支撑的“小水瓶”E-503处处显示着不平凡的出身。采用了最新的镜面冷光屏技术，高对比度的屏幕充满前卫的科技气息，细致的做工使人更愿意将它当作一件艺术品。

使用操作（4.5分）：E503配有穿梭操控旋钮，操控旋钮有三个推拉后定位点，分别代表HOLD、正常和群组功能。可单手轻松完成播放、停止、选曲等主要操作。初次使用时可能会有不适的感觉，熟悉之后便会喜爱上这种简易、灵便的操作。只是其它的按键做成了点状，按下去需要借助指甲而不是手指的力量，循环与音效键做到了机身背部，调节起来多有不便。

功能（2.5分）：支持三行信息显示的单色屏幕与仅能播放音乐文件、收听FM收音机，与iPod shuffle一样属于胸前、腰间的奢华品。不过对于追求酷炫的人来说，其它的一切都不是问题。

音质（3.7分）：E503一开声就令人惊讶，层次分明，细节丰富，声场宽阔，并且自始至终都带有索尼随身听温暖圆润的独特风格，甚至让“冷静”的ER4P都染上了一层暖暖的感觉。三个频段的衔接过渡自然顺畅，并且均有出色的表现，高频在MP3播放器中堪称“华丽”，能够将大部分乐器的高频泛音表现出来，中频绵密，低频则量感充沛。

微星 MS-5521

容量：128/256MB 价格：666/777元 咨询电话：021-52402018



外观工艺（3分）：以运动为主题的MP3产品，封闭式弹性橡胶机身，具有防震、防滑、防静电等功效。在机身的主体黑色外，MS-5521正面搭配了绚丽的蓝、白色，配合橙青双色OLED显示屏幕也许最为恰当不过。

使用操作（3分）：以屏幕右侧微微凸起的五维导航键为主，与机身一体设计的两个功能按键即使不看说明书，所有常用功能也可轻松掌握。机身最右侧录音与锁定按键和橡胶齐平，能受到良好的保护。但塑料屏幕耐磨度不高，携带出门时需注意保护。

功能（3分）：音乐播放与FM收音机必不可少，Mic录音、A-B复读、秒表、计步器、卡路里消耗计算也不可或缺。随机附带的个性挂包与腕带，更加迎合了运动的主题。

音质（2.5分）：低频下潜适中但是量感不足，中频人声致密，高频明亮，解析力突出，但是相对数码声的感觉也比较明显。声场一般，定位不够“稳”。

盈通YN-ZIPO

容量：256MB/512MB/1GB 价格：599/899/1199元 咨询电话：0755－83279537



外观工艺（2.5分）：这款产品配备了1.8英寸、65 000色LED显示屏幕，画面效果细腻，色彩艳丽，但在细节上与高端产品相比还是稍逊一筹，其机身闭合处与边缘部分处理较为得当。

使用操作（2.5分）：超大的屏幕并没有配备操作简便的五维或三向导航键，仅靠安置在机身两侧的6个按键进行控制，按键设计较为紧凑，因其需用一定力气按下，不容易误触。

功能（3.5分）：1.8英寸LED超大彩色显示屏幕，可同时显示10行共80个汉字。音乐播放、视频播放、歌词同步显示、收/录音、文本阅读、A-B循环复读、Line in音源直录等，几乎囊括了MP3播放器所应具有的全部功能。

音质（3分）：低频表现较好，下潜和量感适中，但是速度较慢，不适合低频密集和快速的乐曲；中频表现平平，虽无明显缺陷但也没有出彩的地方，总是令人感觉缺乏感情；高频虽然较暗淡，但是比起大部分刻意拔高的产品来说，反倒更舒服一些。

PISA 炫彩精灵629

容量：128/256/512MB 价格：499/599/799元 咨询电话：800-810-5333



外观工艺（3分）：闭合紧密的塑料外壳，光滑细腻的手感，整体做工较好。正面镶嵌65 000色OLED屏幕。耐磨损的纳米保护玻璃，将彩屏保护得更加稳妥牢固。

使用操作（3分）：屏幕右侧的五维导航键符合人们日常使用习惯，将主要功能按键（EQ、A-B复读等）设计在机身上侧，开关键则独立安放在机身下侧，可有效避免操作中出现误触的麻烦。

功能（3分）：支持淡入淡出的播放效果，还具有歌词同步、收/录音（内置MIC录音与FM录音）、A-B复读、预置7种音效模式，JPEG图片浏览功能、自动关机、屏幕节电、固件升级及可设置省电模式等，使炫彩精灵增添更多人性化功能。

音质（2.5分）：629的低频下潜与量感适中，中频表现也不错，人声较厚实，高频则很一般，几乎没有延伸。629的特点在于其声场较好，有一定的空间感，但是定位却不够清晰，而且有轻微的背景噪声，实在是令人遗憾。

艾利和 N10

容量：128/ 256/ 512MB 价格：906/1042/1536元 咨询电话：020－87573499



外观工艺（4.5分）：简单得一塌糊涂的N10，在正面仅仅镶嵌了屏幕的纳米镜面面板。项链设计的耳机与机身采用无缝连接设计，小巧的特殊接口将耳机接口引在了顶盖上，闭合的机身将mini USB接口与固定螺丝隐藏其中，附带额外的耳机模块给了用户更多选择。虽然只有16阶灰度OLED屏幕，但如此尤物挂在胸前谁又会去在乎屏幕是否够炫呢？

使用操作（3分）：安置在机身左右两侧共6个按键，上面很明了地标注了按键的功能作用，无需指导便可轻易上手。略有拱起的弧状按键与恰到好处的距离设计，轻轻触动悠扬的音乐即可响起，简单的用心作品。

功能（2.5分）：可以说，除了支持MP3播放与录音功能外，它是不具多余功能的“傻瓜”机器，不过精心设计的耳机与配件，将N10转变成胸前一道靓丽的风景，很显然它更加适合爱美的MM们而不是追求功能多样化的玩家。

音质（2.5分）：虽然低频量感不多，但是下潜不错，回放大部分测试曲目时干净利落，令人意外；中高频方面则表现得比较干涩，数码味较重，声场还原方面也给人力不从心的感觉，毕竟如此娇小的躯体要想做得面面俱到实在是太困难了。

多彩 DLA-668B

容量：256/512MB 价格：699/899元 咨询电话：0755－27394136



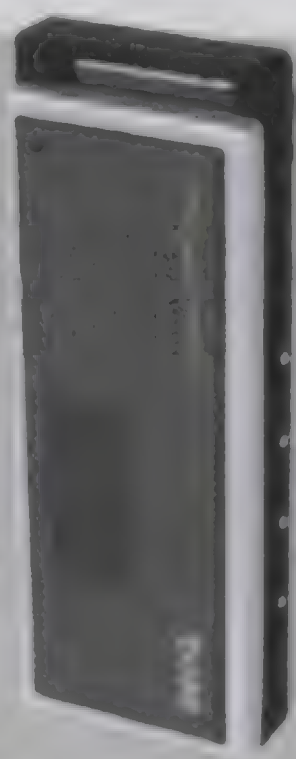
外观工艺（2分）：这款产品配备了96×64分辨率的65 000色全彩OLED显示屏幕，采用常见的长方体设计，边缘部分经过了平滑的过渡处理，触摸键占据了机身正面较大的面积。除了触摸按键上的花纹、外壳上的纹理与爱国者F179不同外，其它地方（包括内部软件）都非常相似，是一款较为普通的代工产品。

使用操作（2.5分）：DLA-668B采用触摸式控制按键，合理的布局，使得操作虽然在较小的面积上进行，但操控误触的几率却相应降低了很多。少许功能的重叠使操作多少变得复杂起来，如不仔细阅读说明书，初次使用难免有所手忙脚乱。

功能（3分）：支持淡入淡出的播放效果，使耳朵感觉更加舒适，歌词同步、收/录音（内置Mic录音与FM录音）、A－B复读、预置7种音效模式，JPEG图片浏览功能与MTV电影功能（配合随机附带软件进行转换）。可两人同时接驳耳机进行音乐的享受，但附件中仅有一个标配耳塞，似乎厂商考虑得还不够周到。

音质（2分）：音质表现很平淡的产品，低频下潜与量感都有所欠缺，中频干涩，高频则毛刺较多。解析力、声场和定位都很一般，层次感不好，并且带有浓重的“数码味”。



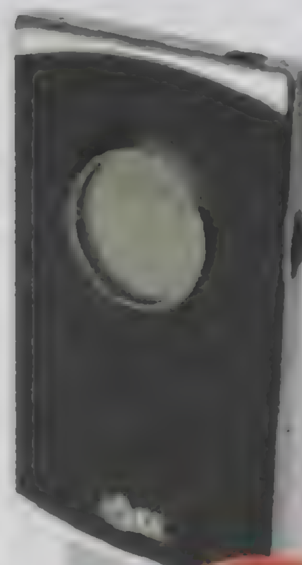


明基 Joybee200是一款外观设计优秀，综合性能出色，音质表现突出的产品，没有明显的缺陷，并且经过多次降价，在高端产品中拥有非常好的性价比。





索尼 NW-E503独特的外观已经不需要太多的语言来形容，独特的造型和操控方式令人赞叹，而特殊的材质与色彩的搭配也令人称道。



爱国者 半岛铁盒Z1凭借不足 7 mm的厚度与首次出现在mp3播放器上的悬浮式液晶显示屏，z1充分展现了设计者的优秀的创意。

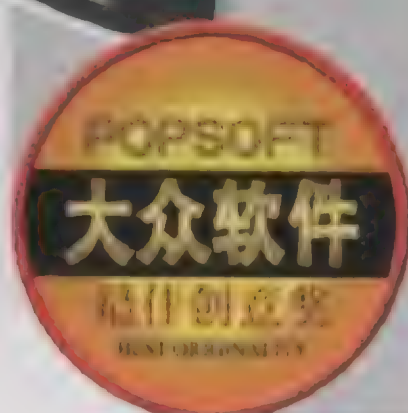


明基 Joybee230用一个造型优美的便携式的音响底座，让它可以在床头或是郊游或是其他任何场合为您带来音乐的享受。

三星 Yepp-T8V的音质给我们留下了非常深刻的印象，它的音质表现远远超过一般的mp3产品，是我们目前为止见过的音质最出色的产品。







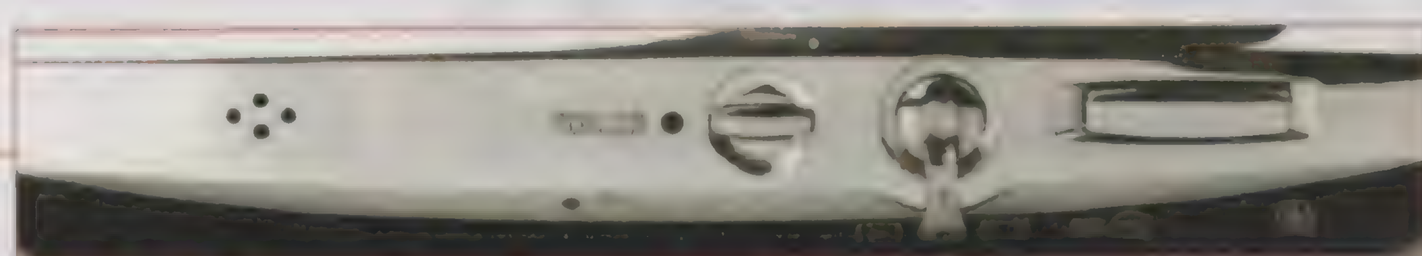
数字相机 索尼T5

■品行实验室 小虫

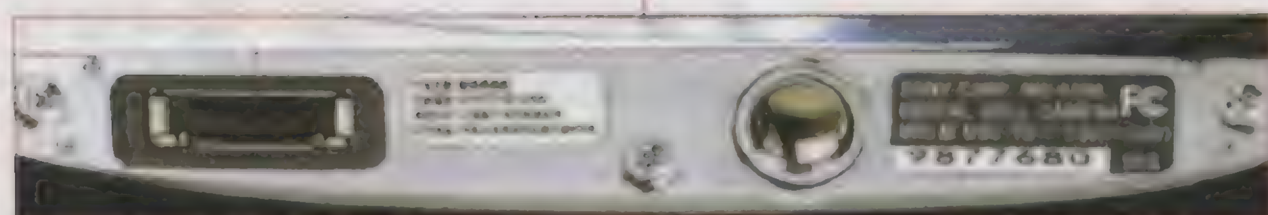
根据来自CIPA的统计数据显示，2004年全球数码相机销量为7400万台，其中数码单反相机所占比例约为7%，可拍照手机出货量为7亿部！这几个数字表明，虽然数码单反降价和DC像素提高之风愈刮愈烈，但其实大多数用户购买拍照设备看中的是它们的“便利性”，卡片机在2005年走俏正印证了用户的消费心理。

在DSC-T7发布5个多月后，索尼推出了新款卡片机DSC-T5。与前辈——全球最薄的数码相机T7相比，T5的体形稍大，有效像素也只有500万，似乎缺少亮点。不过作为新品，T5自然有所改进，它有红色、银色、黑色和金色4种外壳可选（T7只有2种），在图像处理技术和机身操作布局方面都有提升，最重要的是卖价比T7便宜400元左右！

T5沿用了T7的滑盖式开关设计，用户也可通过机身顶部的电源开关在不开盖的状态下浏览照片；背部操控按钮布局较T7有很大的变化，把按钮全部移到相机右侧，这样只需右手即可完成所有操作；多功能接口和三角架接口位于底部，而T7要安装一个底座，并装上固定的卡子才可接三角架；快门、麦克风、模式切换开关位于顶部，略有遗憾，当相机装在口袋里的时候，模式切换开关容易改变位置；卡槽和电池仓集成到机身右侧，并用弹性边框隐蔽，使机身显得非常简洁。


机身顶部




底部的接口

CCD尺寸：1/2.5英寸
有效像素：510万
最大分辨率：2592×1944/3072×1728
LCD（尺寸/像素）：2.5英寸/230 000像素
等效135焦距：38～114mm
最大光圈：F3.5～F4.4
光学/数字变焦：3×/2×
ISO范围：Auto/64/100/200/400
存储介质：Memory Stick Duo
接　　口：USB 2.0、AV
尺　　寸：93.6mm×60.0mm×20.3mm
重　　量：140g（实测）
附　　件：说明书、快速安装指南、保修卡、维修名录、宣传手册、驱动及软件光盘、布袋、多用途数据线、充电器、锂离子电池
参考价格：2750元
咨询电话：800-820-9000

微距模式、ISO64、自动白平衡，分辨率很高，但焦外虚化能力较差，背景的草相当杂乱

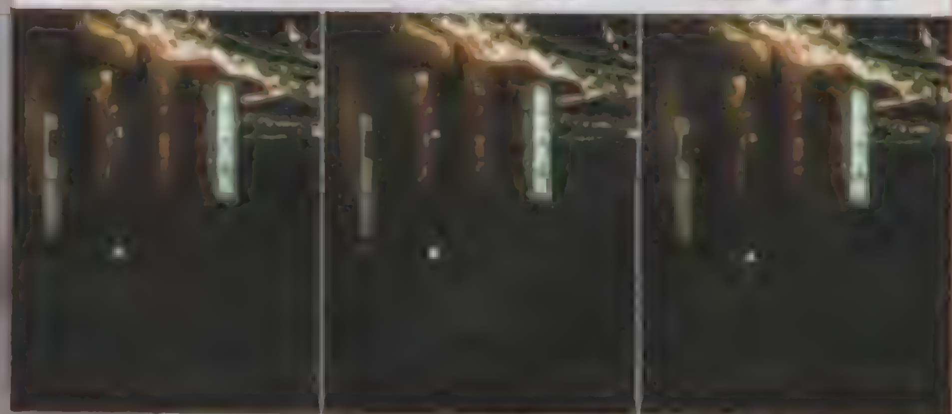




风景模式、ISO100，色彩略微偏品黄色，色调较淡，对比度适中



自动档、ISO64，高光抑制出色，曝光准确，金属质感很好



夜景模式、降噪开启、不同ISO设定、等量曝光，局部截图噪声对比

T5的滑盖弹性适中，手感良好，从打开到机器准备就绪时间约1.36秒（秒表多次测量）。对焦速度较T7有一定提升，快门时滞很短，图片处理速度也很快，这使得T5比T系列其他机型都更适合抓拍。内藏3倍光学变焦的蔡斯Vario-Tessar镜头，采用11片8组结构，拥有3片非球面镜片，等效135镜头焦距为38～114mm。变焦、对焦都通过改变内部镜片位置来完成，使用时不会伸缩，可令镜头得到更好地保护，关机速度也更快。由于机身较厚，握持感比T7略有提高，不过在按下快门的时候保持足够稳定仍相当困难。笔者认为防抖功能对超薄机型来说比色彩、分辨率更重要，在强敌环伺的卡片机市场，没有防抖功能的T5缺少一件强有力的武器。

T5的Vario-Tessar镜头成像焦点清晰、锐利，整体色彩略微偏品黄色，和Vario-Sonnar镜头相比这种感觉更明显。值得一提的是测光非常准确，笔者尝试过在各种不同光线的场合下进行拍摄，测光结果均未出现大的偏差，闪光补光效果也非常好，微距效果令人满意，美中不足的是焦外成像较杂乱，有些干扰主体效果，广角端桶形失真、长焦端枕形畸变较明显；紫边控制接近完美，在最高感光度下也观察不到紫边现象，在卡片机里可谓难能可贵。ISO12233标板测试标明，T5的分辨率接近13（水平分辨率相对好一些），这是一个相当出色的成绩，ISO包括Auto、64、100、200、400五档，通过拍摄夜景观察，ISO200尚可接受，ISO400的噪声则很明显。2.5英寸的屏幕拥有23万像素，亮度、对比度、色彩、响应速度的表现均可圈可点，不过在强光环境下显示效果受到较大影响。



卡槽和电池仓细节

手机百宝箱

捷通华声——铃声DIY

程序容量： 90kB

运行平台： 中国联通CDMA BREW

收费标准： 8元包月

下载途径： 进入联通无限→神奇宝典→软件超市→软件目录→精品推荐→铃声DIY

支持机型： 三星SCH-X799/W219；LG C950/910/650/930/610/810；三星 SCH-X609/SCH-X339/SCH-X359/SCH-W109；摩托罗拉 A860

程序介绍： 《铃声DIY》是捷通华声语音技术有限公司推出的、专为中国联通CDMA用户打造的个性化手机铃声音乐编辑应用程序。该程序基于BREW技术，可实现铃声的制作和下载。和传统意义上的MIDI、MP3等格式的铃声不同的是，《铃声DIY》几乎可将任何声音转变为铃声，从而真正实现“DIY”的目的。



除可下载普通铃声外，《铃声DIY》可将用户喜爱的铃声片断拼接组合，并可改变速度和音量；用户也可通过手机录制自己的声音，将其与背景音乐合成为卡拉OK铃声；还可直接输入文字，并支持将文字转换成男人、女人、老人或小孩的语音铃声；此外，该程序还支持直接将手机中的录音片断作为铃声。《铃声DIY》最大的亮点是，它支持将多段铃声进行混音，如把一段铃声作为另一段的背景音，按照用户自己的意愿进行组合。而当用户打造出一段满意的铃声后，还可以发送给其他用户，也可将其发送到朋友的电子邮箱里。该程序使用起来十分简单，用户只需下载安装客户端后便可利用联通无限中的“神奇宝典”→“铃声DIY”栏目访问捷通华声的网页。用户可使用网页上提供的和弦及人声片断资源，也可自己录音或输入文字，继而通过网页上的提示对和弦、原声及录音片段等进行组合，制作出完全属于自己的个性化铃声。



升级热报

艾利和于2005年10月15日发布了iFP-500T系列固件ver 1.33（音乐管理器版）和iFP-500T系列固件UMS1.24（无驱版），下载地址：http://www.iriverchina.com/support/download.asp。又于10月19日发布了T10 MP3播放器最新Firmware 1.51版For Win98SE/Me/2000/XP，下载地址：http://www.iriverchina.com/support/download_detail.asp?id=383&pid=&res_url=%2Fsupport%2Fdownload%2Easp。

朗科于2005年10月12日发布了C708系列MP3播放器最新驱动程序For Win98SE/Me/2000/XP，下载地址：http://www.netac.com.cn/down/play_down.htm。

优百特于2005年10月10日发布了MINI680系列MP3播放器驱动程序For Win98SE/Me/2000/XP，下载地址：http://www.unibit.com.cn/download.asp。

创新于2005年9月22日发布了CREATIVE Zen Neeon系列最新驱动程序 1.07.00.250版 For Win98SE/Me/2000/XP，下载地址：http://cn.creative.com/support/downloads/download.asp。

苹果于2005年10月18日发布了iPod/iPod Mini/iPod Photo/iPod Shuffle/iPod Nano系列音乐播放器最新升级程序2005-10-12版For Win2000/XP，下载地址：http://www.apple.com/support/downloads/ipodupdater20051012.html。

爱可视于2005年9月27日发布了ARCHOS AV500系列MP4产品的1.1.01版Firmware For Win98SE/Me/2000/XP，下载地址：http://www.archos.com/download/firmware.html。

联想于2005年10月17日发布了联想S500系列驱动程序1.0版For Win98/Me/2000/XP，下载地址：http://download.lenovo.com.cn/new/downloads/channel/xiazailb.asp?Typetree_ID=122&ProductID=4870。

佳能于2005年10月12日发布了EOS-1Ds Mark Ⅱ系列Firmware 1.1.4版 For Win98SE/Me/2000/XP，下载地址：http://www.canon.com.cn/front/service/download/index.jsp。

柯尼卡美能达DiMAGE X1系列Firmware 1.10版For Win98SE/Me/2000/XP，下载地址：http://kmpi.konicaminolta.us/eprise/main/kmpi/content/cam/cam_SupportCenter/SoftwareResults。

富士于2005年9月22日发布了FinePix S3 Pro系列Firmware 2.18版 For Win98SE/Me/2000/XP，下载地址：http://www.fujifilm.com/JSP/fuji/epartners/ServiceSupportProduct.jsp?prodcat=711072。

索尼于2005年10月13日发布了PSP游戏机最新升级程序2.5官方正式版，下载地址：http://www.sceh.com.tw/service/psp_update_2.50/。

解铃还须系铃人

——影音解码器完全攻略

■广东 GZ（本刊特约作者）

互联网对生活的改变如此巨大，在带宽和技术的不断进化下，音频视频格式也不断发生变化，从MP3到APE再到原生CD，从RM到DVDrip再到HDTV，PC平台的影音已经完全进化为一种享受，而不再是退而求其次的鸡肋选择。然而影音资源的丰富和PC平台的自由也带来极频繁的应用问题，耗费大量时间下载的影音文件无法正常播放，试图压制数码摄像机的影音却遭遇编码器错误，影音播放器和系统在播放中经常崩溃等。这一切的根源在于PC平台上复杂繁多的视频格式，以及更加繁复的影音播放器和解码器，要从根本上避免影音应用问题的发生，就必须对影音解码器有基本的认识，彻底解析PC平台上影音解码器的设置。

一、播放方案设置

许多用户喜欢安装各种第三扩展方的影音播放器，例如暴风影音、MyMPC DIY版等，希望能简单地通过安装播放器来解决播放问题。事实上第三方扩展并没有赋予播放器任何神奇之处，不过是捆绑上若干解码器一起安装而已，本质上跟用户自己逐一安装解码器并没有区别，了解其原理的用户转而选择安装一体化整合解码包，例如K-Lite Codec Pack（图1，

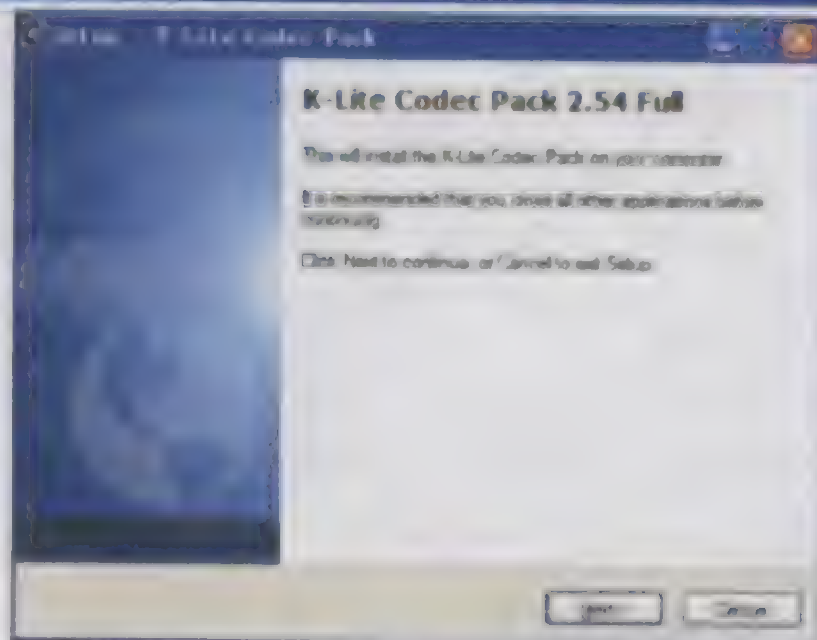


图1

http://nj.onlinedown.net/soft/15531.htm）等，这样更省事，同时也避免第三方为播放器捆绑上令人厌恶的软件。不了解原理的用户往往反复安装卸载多个带有解码器的播放软件来解决问题，导致解码器的相互覆盖和错误的注册表链接，解码器之间的冲突和兼容问题也就不可避免了。每个用户的具体环境和需求显然是不一致的，无论如何对于影音应用的初级用

户，这种大杂烩式的整合安装并不值得推荐，看上去省事其实将来带来的麻烦更大。

常见影音格式

AVI文件：AVI可以看成是一个容器格式，容器里面有着各自编码格式的视频部分和音频部分，两者结合形成声画俱全的影音文件。AVI文件中的视频部分编码，又分为MPEG1、MPEG2及MPEG4编码，由于MPEG1、MPEG2编码文件大多会制作为.mpg文件，所以.avi基本最常见的都是MPEG4编码。MPEG4编码又细分为WMV、H.264、XviD、DivX（又分为DivX3、DivX4、DivX5）等多种编码，它们都是属于MPEG4标准的不同编码格式，因此需要对应的视频解码器才能解码。AVI文件格式中的音频部分格式更加复杂，既有Ogg Vorbis、AAC、MPEG1（又分为MP1、MP2、MP3）等压缩编码格式，也有DTS、AC3、LPCM等音轨格式，同样需要对应的音频解码器才能解码。

MPEG文件：如上而言是以编码格式为名，从工业标准中延续下来的文件格式，常常让用户将编码格式和文件格式混淆。其视频部分编码包含MPEG1、MPEG2编码格式，而音频部分编码通常被固定为MPEG编码格式，编码方式显然没有AVI文件格式那么多样。

MKV文件：同AVI一样新兴起的容器文件格式，针对AVI格式作出了相当大的改进，能够整合更复杂的音视频，例如RM视频+AC3音轨这种AVI不可完成的任务；支持16条以上不同格式的音频和不同语言的字幕流（扩展AVI也不过支持两条音轨）；其段落选择看上去像DVD一样方便，而AVI只能线形播放。

如果用户只有解码播放需求而不需要进行编码工作，通用解码器ffdshow（http://nj.onlinedown.net/soft/5636.htm）其实是简单省事的解决方案。只需要安装ffdshow这个解码器，就可以使用系统自带的WMP播放器播放目前大多数的流行影音格式。不过默认安装的ffdshow并不会主动接管大多编码格式的解码工作，用户必须先进行相应设置。点击系统任务栏“开始”→“所有程序”→“ffdshow”→“Video decoder configuration”打开ffdshow的视频解码设置面板（图2，也可在“运行”项中输入命令“rundll32.exe ffdshow.ax，configure”）。切换设置面板到“Codecs”页面，将所有视频编码格式的默认值“Disabled”修改为“libevcodec”，注意窗口底部的“RAW video”选项不用改变（图3）。接着

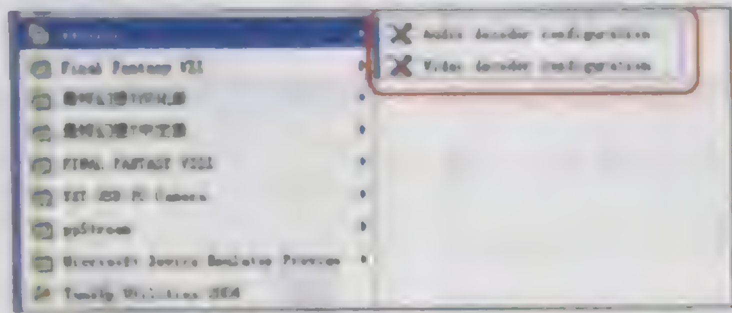


图2

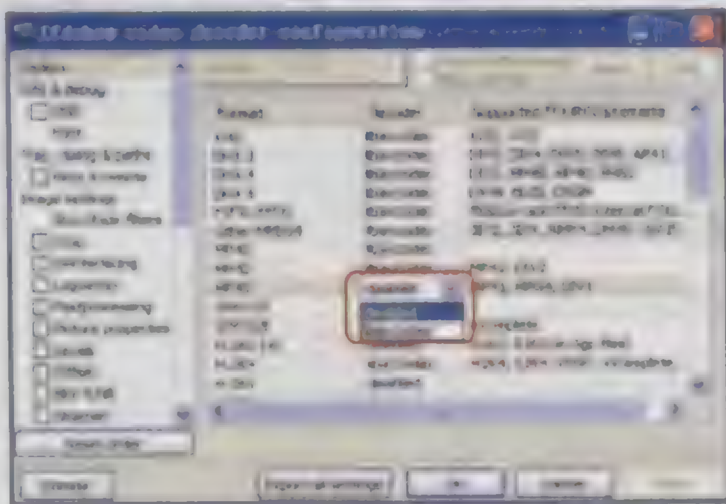


图3

打开ffdshow的音频解码设置面板（命令为“rundll32.exe ffdshow.ax,configureAudio”），同样将所有音频编码格式的默认值“Disabled”修改为“libevcodec”，不过AC3、DTS等几个音频解码项目略有不同，用户可以选择更多的解码输出方式，例如说光纤输出方式（图4）。经过设置后用户只要双击影音文件，系统默认WMP播放器就会自动调用ffdshow进行解码。由于系统中除了ffdshow没有多余的解码器，解码器的冲突问题也不复存在，管理和升级也变得极简单。如果用户觉得WMP播放器的操作性太差，也可以安装使用更好的影音播放器，例如广受好评的Media Player Classic播放器（图5），但是注意要安装只有一个绿色文件的官方版本（http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=82303&package_id=84358）。

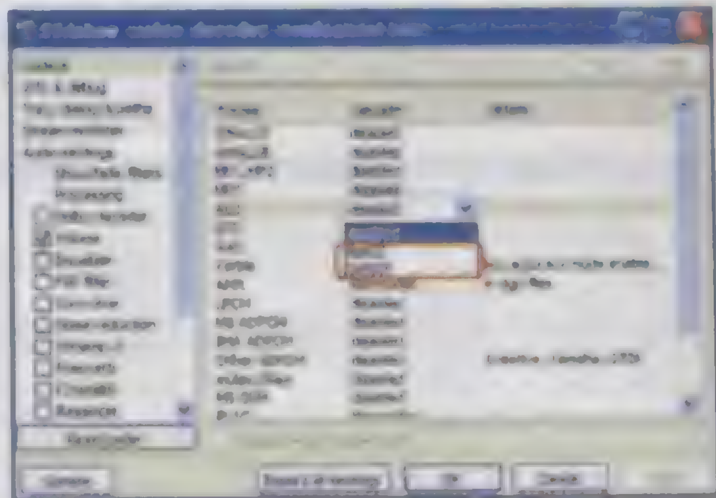


图4



图5

流媒体格式

RM/RMVB文件：由RealNetworks公司开发的流媒体格式，其中RM文件使用固定码率压制，RMVB文件则是使用动态码率压制。由于RM文件实在太过流行，因此拥有许多第三方开发的解码器，所以许多第三方播放器也附带这些解码器。这些解码器单独使用时没有问题，但如果系统中同时安装了RealOne Player，就很容易出现冲突错误，结果两个解码器都失去作用。

MOV/QT文件：由Apple公司开发的流媒体格式，由于是影视的工业标准，所以不可或缺，需要安装QuickTime才能播放。为了避免解码器冲突，在解码器、带解码功能的第三方播放器和QuickTime播放器之间，同样只能选择其中一种使用。

ASF/WMV文件：由微软开发的流媒体格式，使用Windows Media Player就能正确播放，它会自动上网查找相应的解码器。不过微软也发布了独立的安装程序软件包。由于这个格式的封闭性，并没有第三方解码器可用。

如果用户有编码工作的需求或ffdshow无法满足应用，那么逐一单独安装需要的编码解码器来配合播放器，不仅能有效管理解码器，也可最大可能地避免冲突问题。不过用户如何辨识

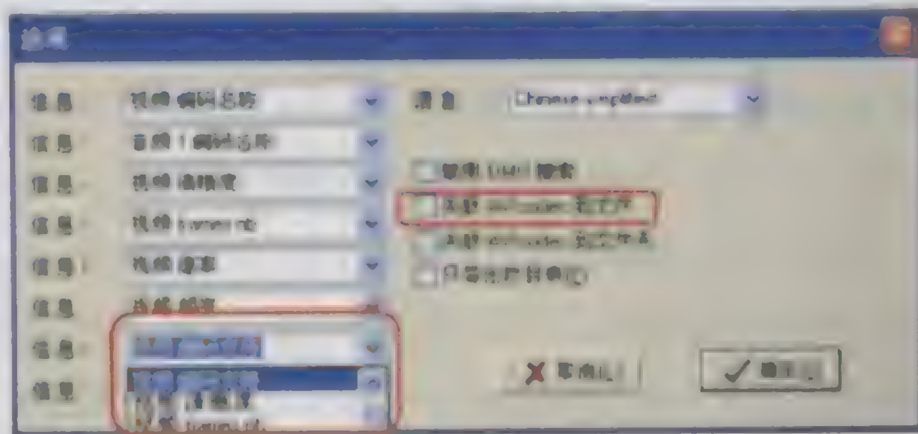
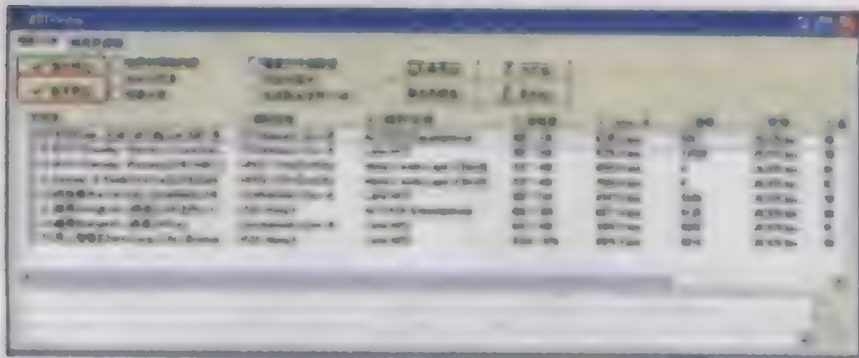
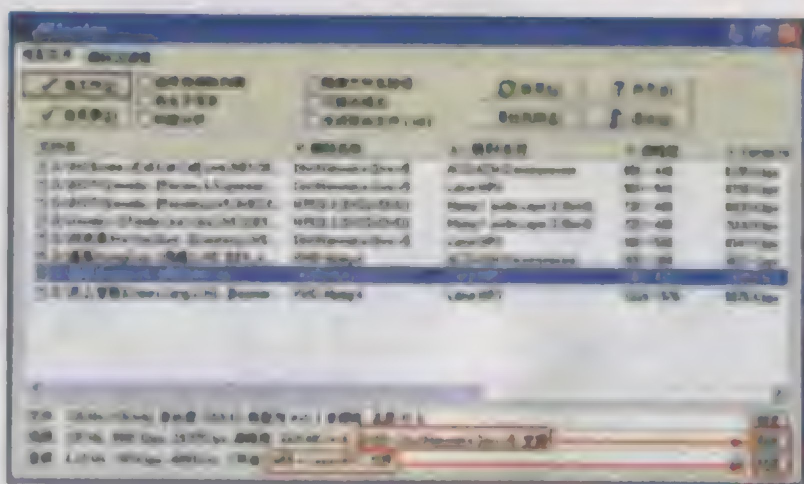
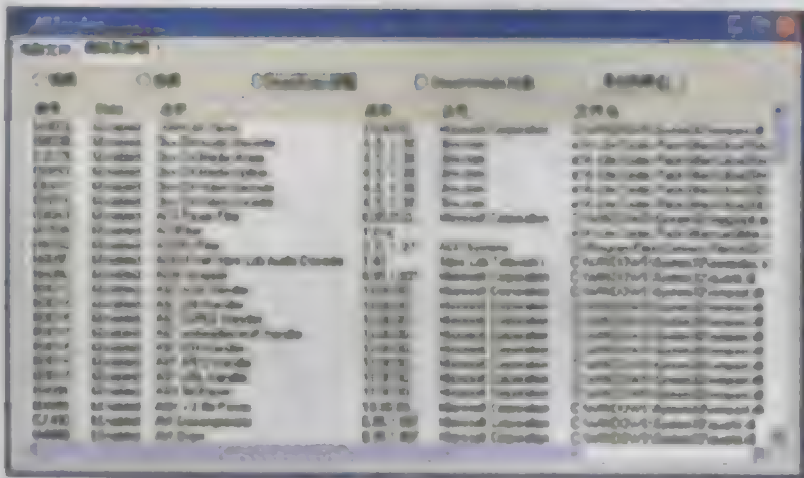


图6

出某个影音文件的编码格式，逐一安装对应的解码器？这些问题只要使用分析工具AVIcodec（http://nj.onlinedown.net/soft/2473.htm）或VideoInspector就能轻松解决。启动软件AVIcodec，先点击工具界面的“选项”按钮，去除面板上的“关联AVIcodec到文件”勾选（图6），否则会影响用户正常的播放操作，同时选择希望了解的文件信息项。点击“选目录”按钮，选择需要影音文件存放的文件夹，文件夹下的影音文件就出现在主界面中央窗口中，其相关信息一览无遗（图7）。点击任意一个文件，窗口最下方的窗口中就会出现具体分析结果，包括文件类型、文件分离后的视频编码格式以及音频编码格式，同时会给出系统中是否存在支持的编码器，如果某种编码格式系统中没有支持的编码器，只要点击分析栏旁的“网页”按钮，就能连上此种编码格式的官方网页，用户能轻松下载安装和升级最新的编码器（图8）。切换主界面窗口到“编码及滤镜”页面，AVIcodec会分类列出系统中已经安装的音频视频解码器和滤镜，只要查看其文件存放位置，用户很容易判断是否存在重复安装的覆盖和链接错误（图9）。通过AVIcodec的帮助，用户不仅可以完全控制每个编码解码器的安装，同时保证了系统中编码器的最小化安装，从而尽量避免了编码器之间可能的冲突。


图7

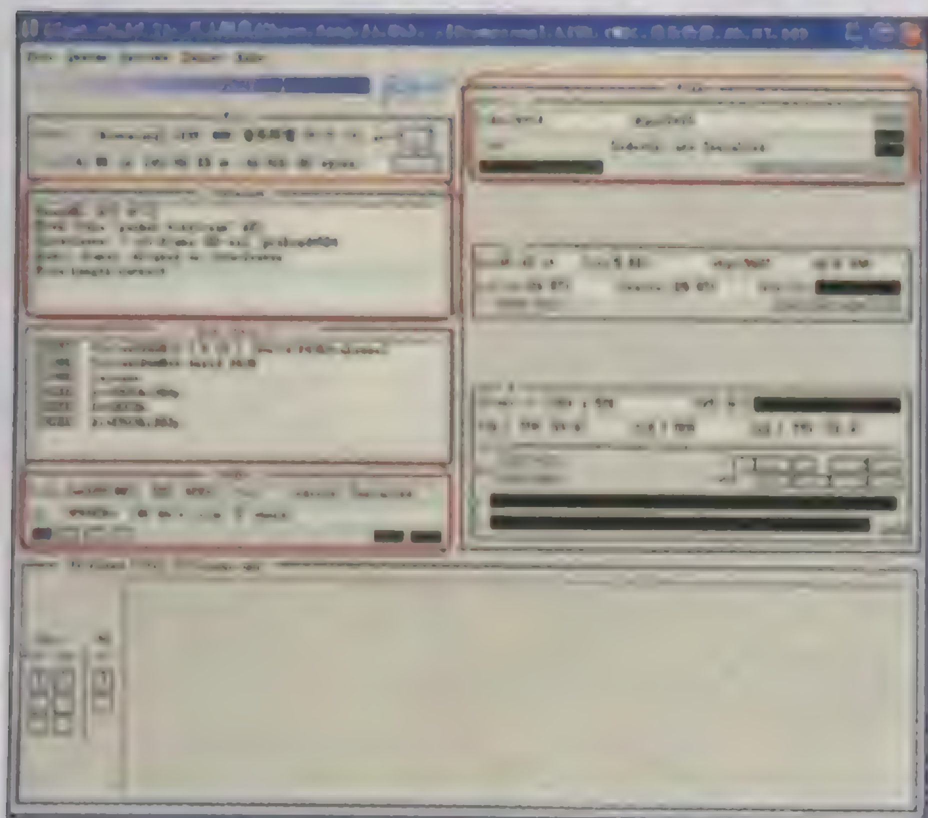

图8

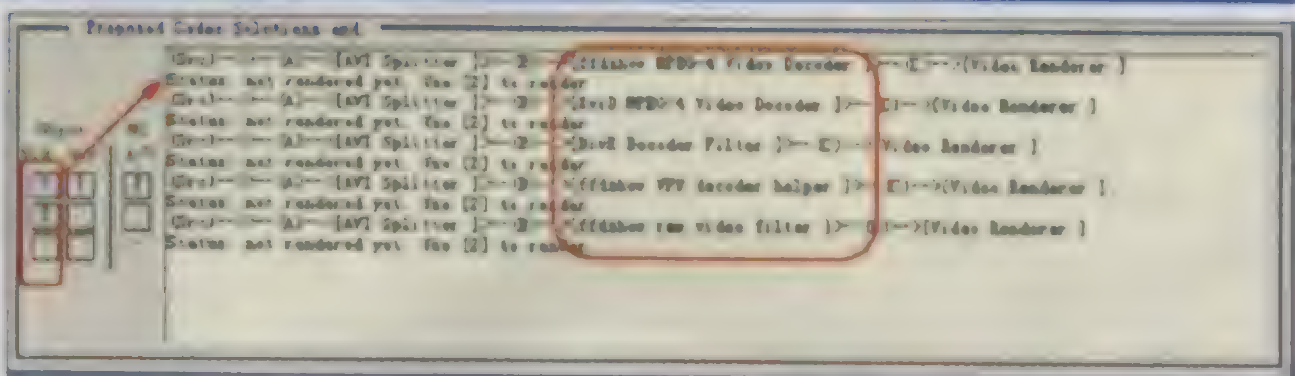

图9

二、解码基本设置

用户渡过影音应用的初级阶段，对于影音文件格式以及对应解码器有了清晰的认识，那么在系统中安装多种解码器的情况下，如何判断某种编码文件的兼容解码器究竟有哪些，如何判断播放器具体会先调用哪个解码器，又如何控制播放器调用希望指定的某个解码器呢？只要使用分析工具GSpot即可解决问题（http://nj.onlinedown.net/soft/24561.htm）。

启动GSpot，点击菜单“File”→“Open”打开要分析的影音文件，短暂分析过程后软件会在主界面给出分析结果（图10）。用户首先要查看“Container”信息框，如果显示了“Not a valid AVI File”之类的信息，说明待分析的影音文件本身不完整或已损坏，也就没有继续测试分析的必要了。而“Audio”和“Video”信息框则分别显示该影音文件中音频和视频的相关信息，以及系统中是否安装了对应的官方编码，这里的分析结果大致和AVIcodec类似。查看这些信息并了解文件的编码方式后，接下来就是测试系统中哪些解码器能对应解码，点击主界面下方“Proposed Codec Solutions”框中GSpot video栏下的项目1，软件即可给出系统中此种视频编码方式的所有播放方案，接着项目2也由灰变亮（图11）。这些解码方案信息通常是这样的：A.使用分离器分离出影音文件的视频部分；B.将视频部分交给视频解码器解码；C.将解码后的视频部分输出。不同方案的区别在于B步骤使用了不同的解码器，因此用户轻易就能找到系统中此种视频编码的所有兼容视频解码器。继续点击项目2测试这些播放方案，测试结果放在播放方案之下显示，接着项目3也由灰变亮（图12）。绿色的结果表示测试顺利通过，此种播放方案是有效的；粉红的结果表示测试失败，而失败的原因通


图10


图11

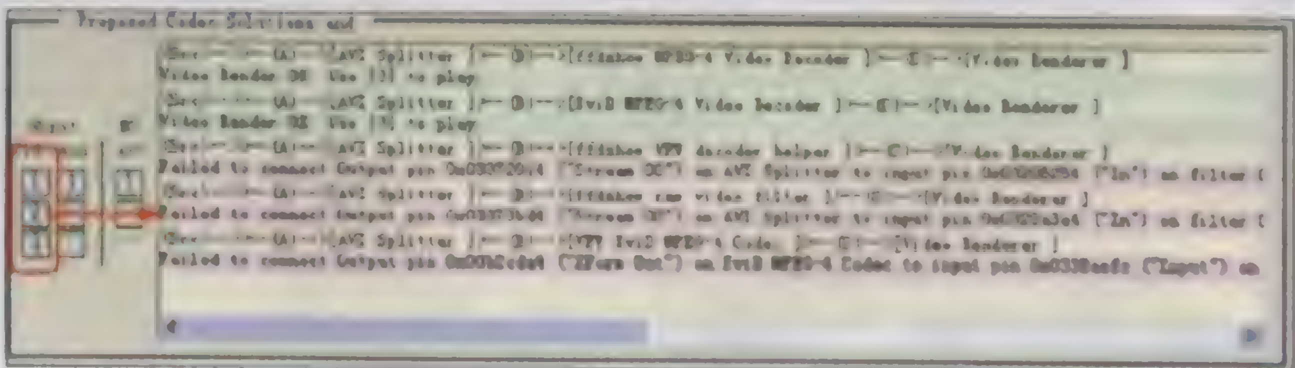

图12


图13

常有两种，一种是用户并没有打开此方案解码器的相应解码项目，一种是无法找到此方案的解码器。如果是前一种情况，用户只要打开相关解码器的相应解码项，即可顺利通过测试。如果是后一种情况则意味着解码器链接错误，通常是重复交叉安装卸载解码器造成的，用户需要仔细检查注册表进行问题排除。只要有通过测试的绿色播放方案，用户就可以点击项目3，软件会在上方直接打开一个小的播放窗口，这样视频部分是否可以正常播放一目了然（图13）。使用同样方法，用户通过GSpot audio栏来查看此种音频编码的所有兼容解码器，以及播放方案是否通过测试。

用户会存在这样的疑惑：在多种通过测试的播放方案中，系统究竟会默认使用哪种方案呢？换言之，也就是实际播放时播放器是在调用哪个解码器。其实只要点击"Proposed Codec Solutions"框中MS V/A栏下的项目1，软件就会给出系统实际在使用的播放方案（图14），这是由解码器的优先级决定的，也就是说虽然多个播放方案测试通过，但系统只会调用优先级最高的那个解码器，继续点击项目2就可以打开播放窗口查看实际播放结果（图15）。用户如何更换播放方案也就是让播放器调用指定解码器呢？不要去追究各解码器的优先级关系，默认情况下通用方法就是只让一个播放方案通过测试，播放器自然也就只能调用这个播放方案的解码器，换言之也就是关闭其它解码器的相应解码项目。例如系统中如果同时安装了解码器ffdshow、DivX3、DivX5、XivD，而且都打开了DivX5编码的解码支持（图16），那么播放器最后实际调用的肯定是ffdshow解码器。不过如果用户关闭ffdshow、XviD、DivX3解码器对DivX5的解码支持（图17），此时就只有使用DivX5解码器的播放方案通过测试，通过这种方式用户就能调用指定解码器。

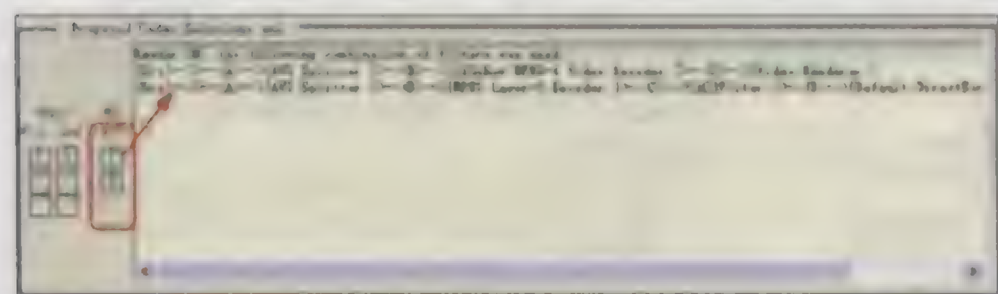


图14

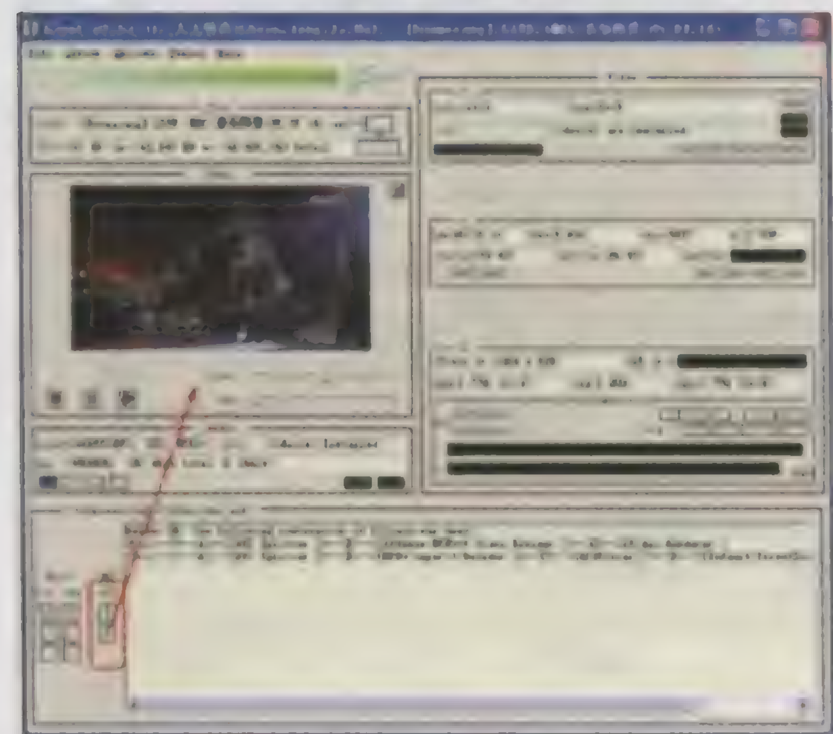


图15

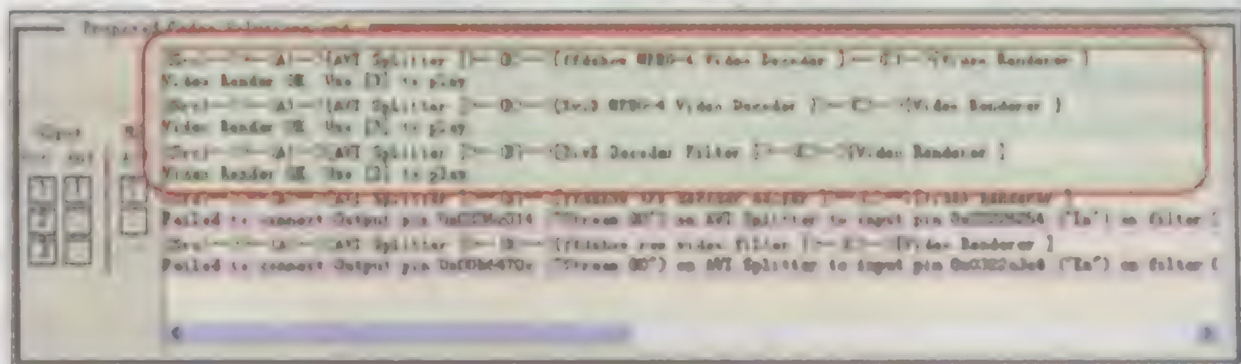


图16

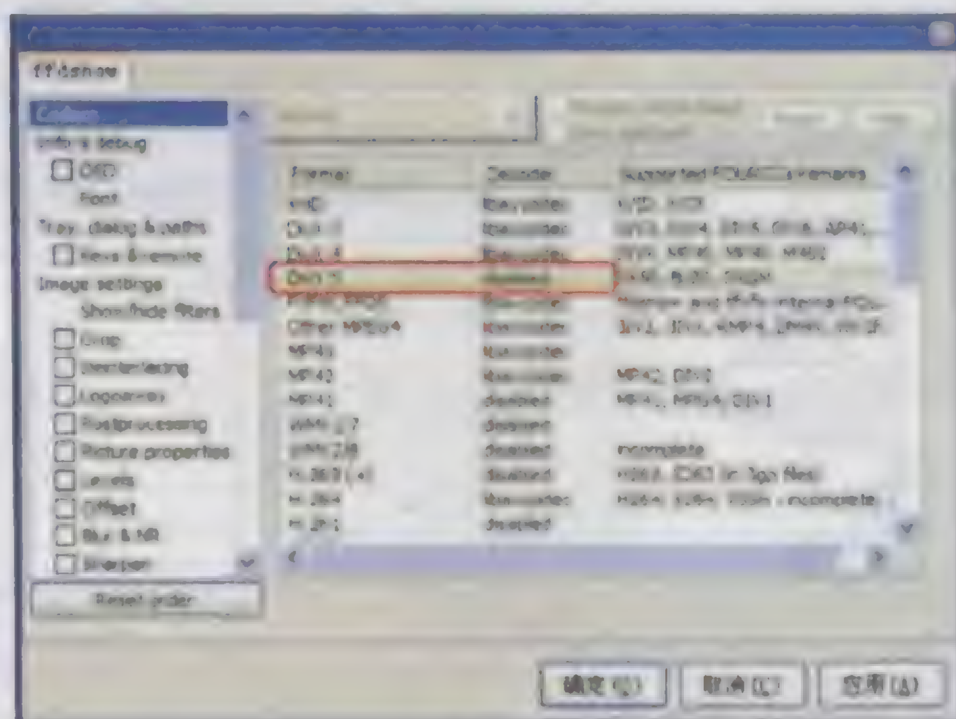


图17

三、解码进阶设置

上面介绍的切换解码器过程确实太繁琐了。同时也有GSpot无法分离甚至识别的某些特殊编码的影音文件，也就无法查看兼容解码器播放方案，如果这些文件在默认设置下出现播放问题，用户只能根据经验逐一尝试更换解码器，这个摸索调试的过程也极端痛苦。此外许多播放问题根本不是解码器的问题，而是影音分离器没有正确分离文件的视频和音频。要解决上述问题就必须使用播放器KMPlayer（http://www.kmplayer.com/down/kmp.zip），它拥有其它播放器所没有的指定解码器/分离器的功能。

KMPlayer是一个绿色整合型播放器，虽然附带了大量的解码器却并不会在系统中安装注册，只供KMPlayer播放器自身

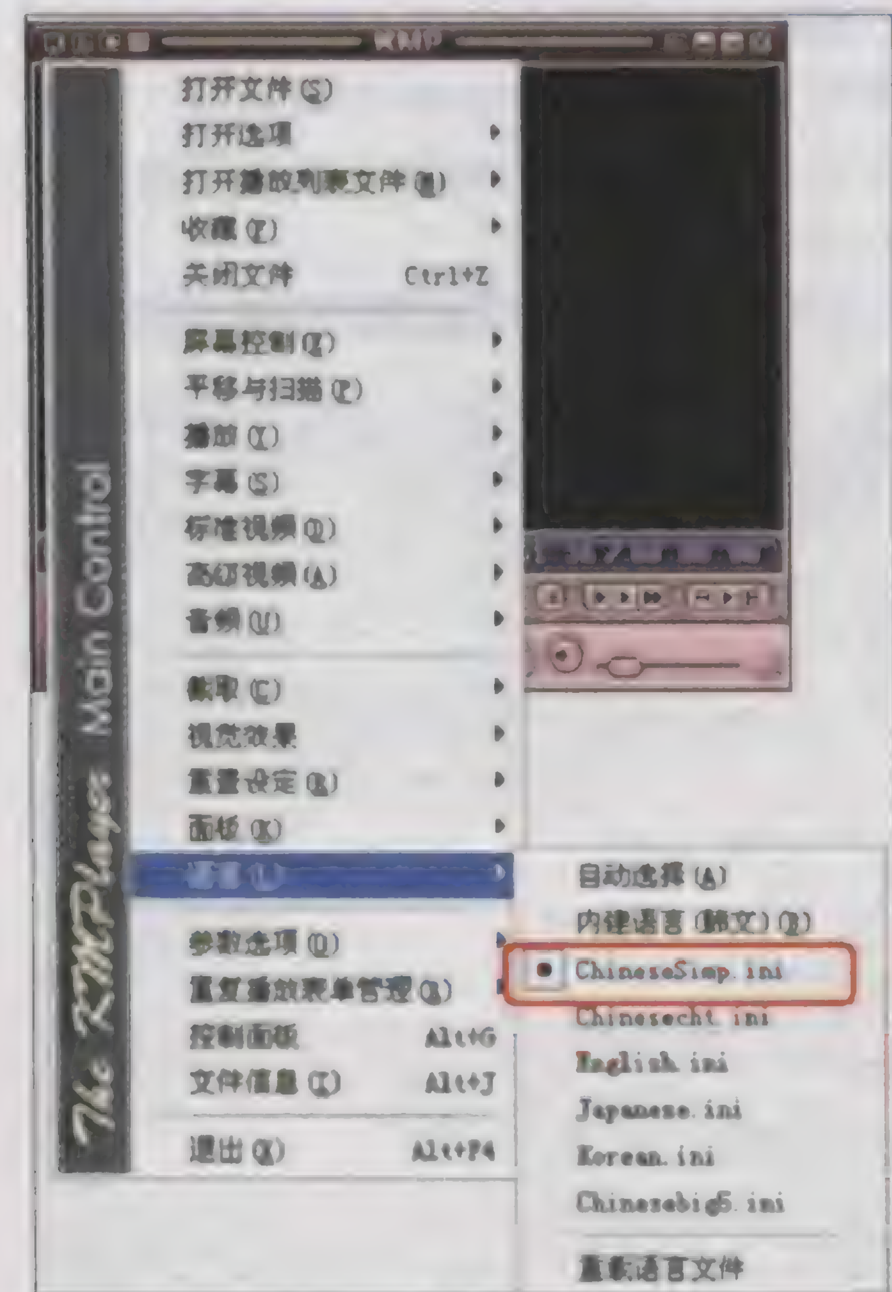


图18

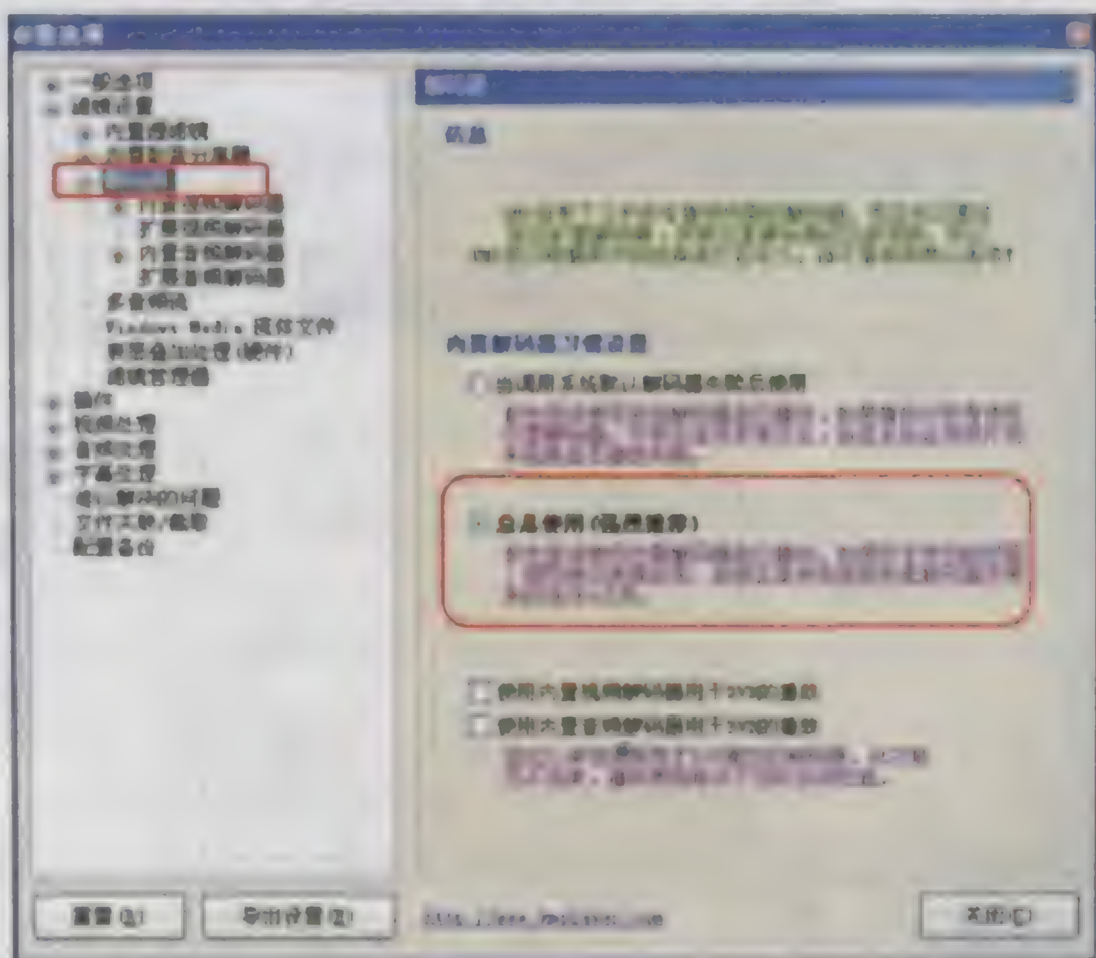
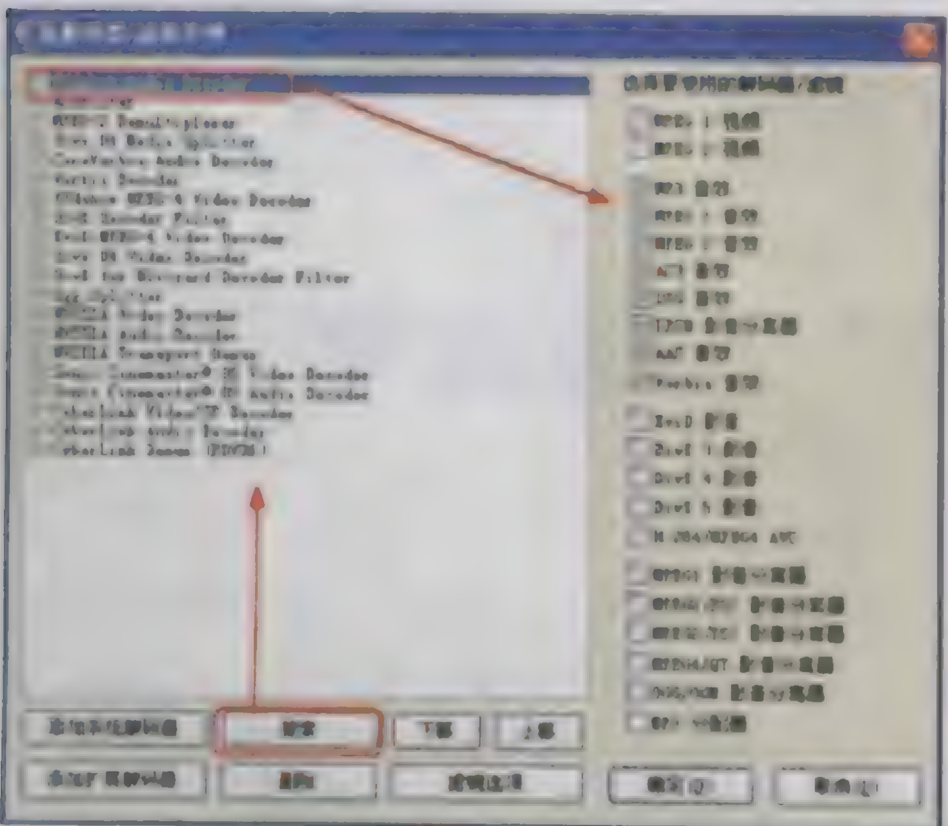
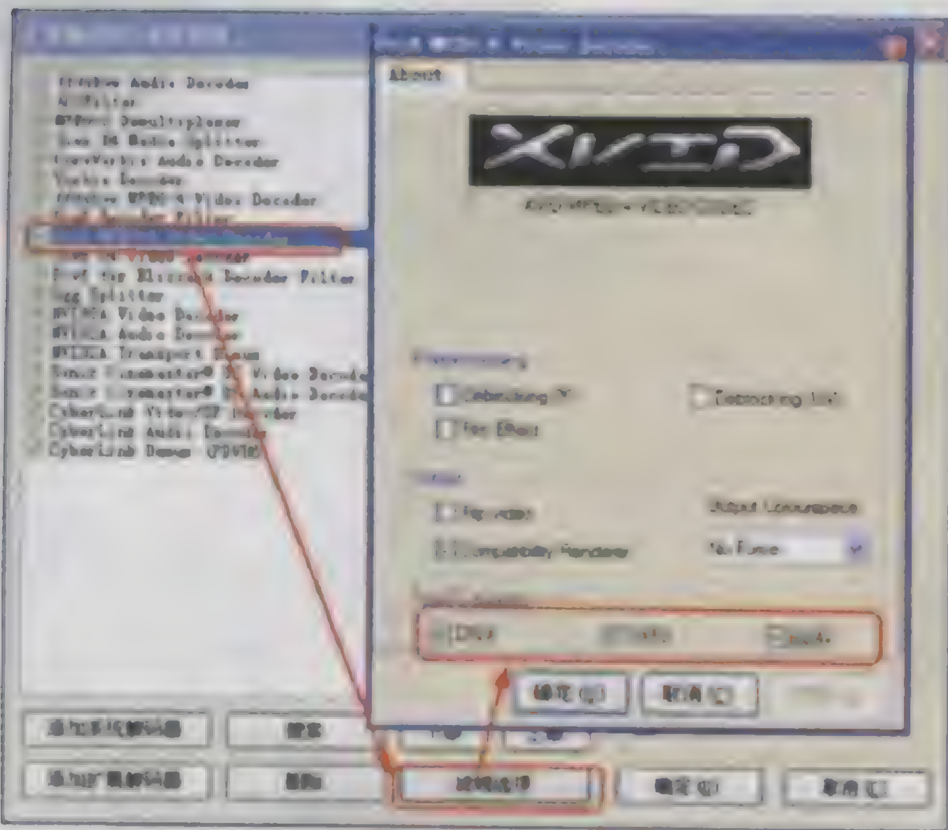


图19


图20

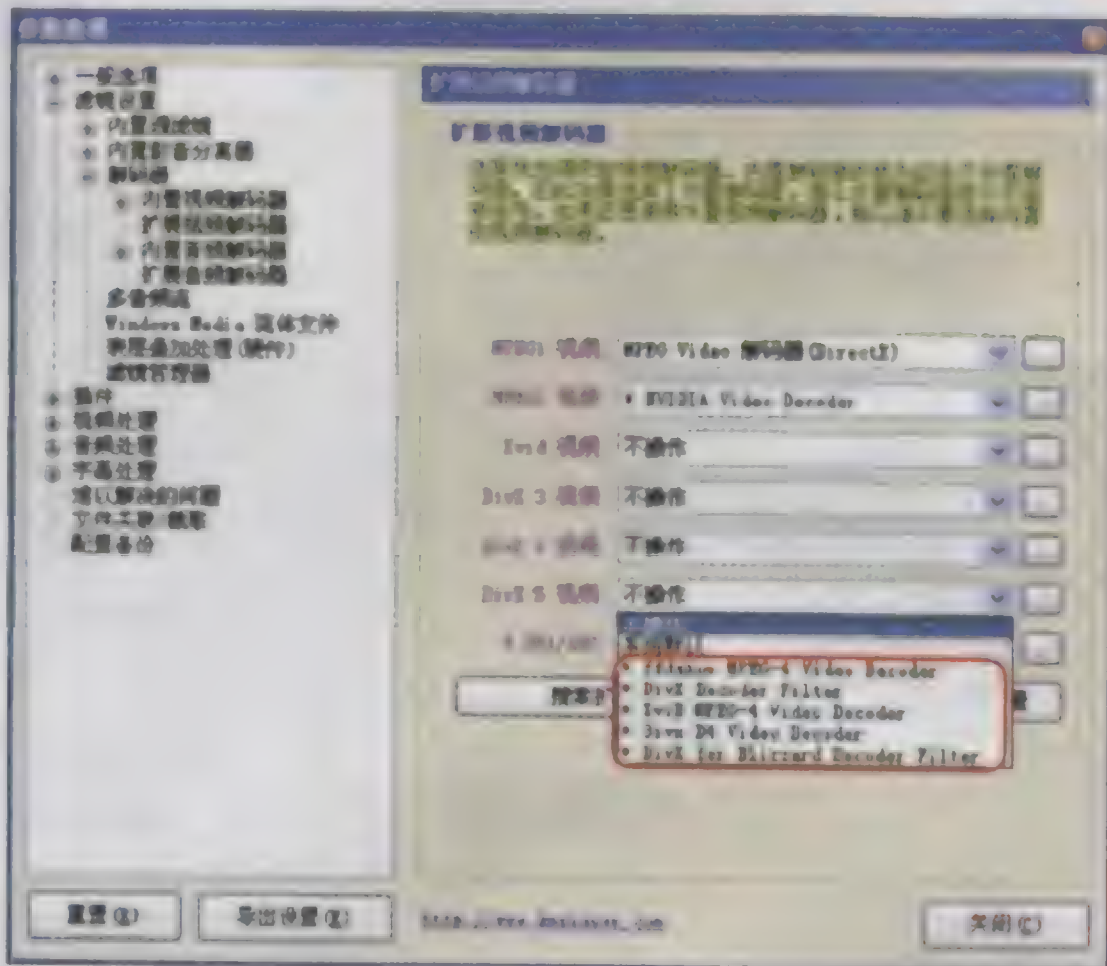

图21


图22


图23

进行内部调用。启动KMPlayer右击播放器调出右键菜单，先设置播放器界面语言为中文（图18）。按F2键启动播放器参数选项面板，切换到“解码器”设置页面（图19），在内置解码器习惯设置中选择“总是使用（强烈推荐）”，然后切换到“内置视频解码器”设置页面，点击“全部不选”按钮将内部解码器默认关联去除（图20），接着切换到“内置音频解码器”设置同样操作。继续切换到“扩展视频解码器”设置页面，点击“搜索扩展解码器”按钮调出扩展解码器管理面板（图21）。点击“搜索”按钮，KMPlayer会搜索出系统中已安装的解码器，点击任一解码器都可以在右边查看其支持的编码格式，除非用户能完全辨识解码器对应的兼容编码，否则不要试图在右侧勾选改变其默认信息（图22）。逐一选择窗口中的解码器并点击“滤镜选项”按钮，将每个解码器能支持的兼容编码全部打开（图23）。

经过以上设置后，播放时切换指定解码器就非常简单了，例如希望指定DivX5编码方式的视频解码器，只要打开参数选项面板的“扩展视频解码器”设置页面，大多数编码选项的默认值是“不操作”，


图24

实际上也就是调用系统中优先级最高的兼容解码器，相当于系统默认设置情况，点击对应DivX5编码项目的下拉条，在所有兼容解码器内选择希望使用的解码器，然后关闭参数选项面板（图24）。此时使用KMPlayer播放器播放DivX5编码的影音文件，KMPlayer就会调用用户指定的解码器，而不管系统默认设置的哪个解码器。同样在“扩展音频解码器”设置页面，用户也可轻松地切换指定音频解码器，再也不需进入每个解码器逐一设置了。

在系统中解码器已经升级到最新版本的前提下，如果无论怎样更换搭配视频音频解码器，某个影音文件的播放仍然出现问题，那么问题的根源很可能不在于解码器。用户先使用KMPlayer播放有问题的影音文件，按“Ctrl+Tab”调出解码器链接信息窗口（图25），可看到播放器首先要调用分

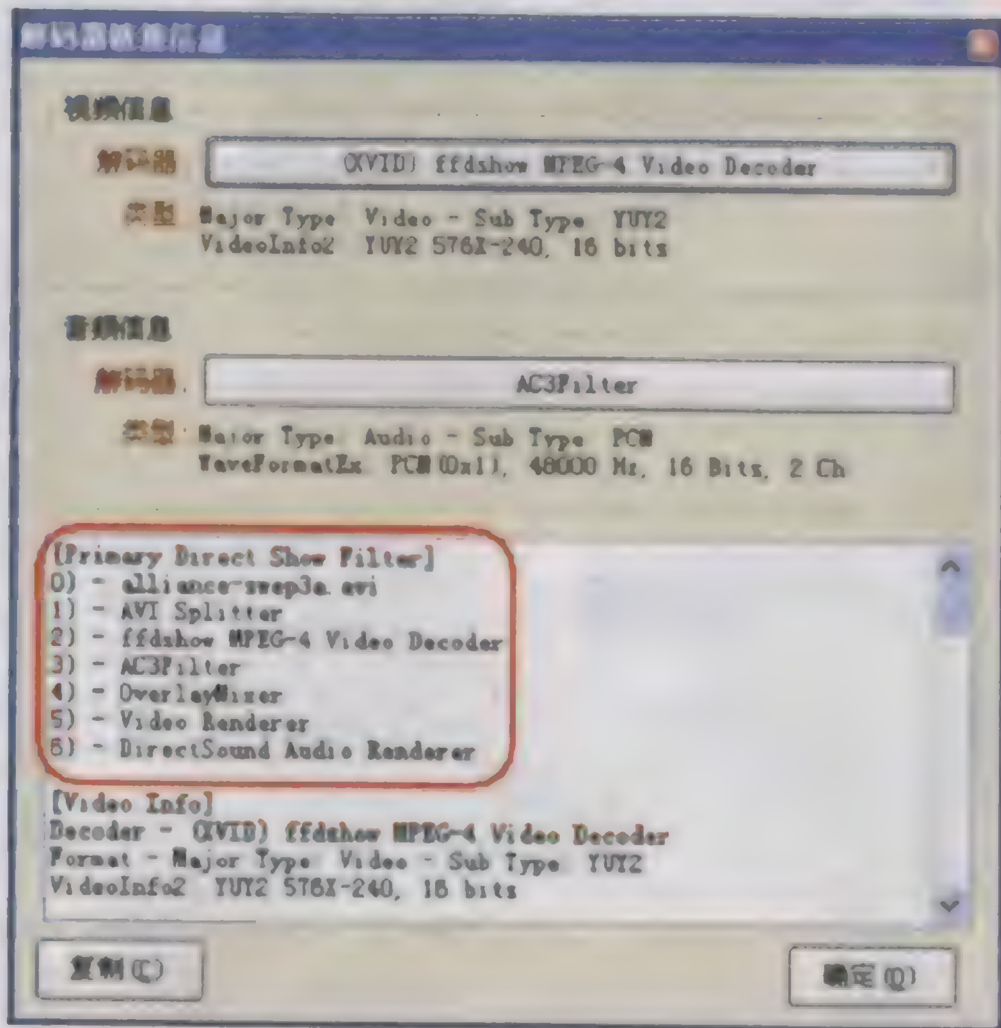


图25

离器分离影音文件的视频和音频，如果第一步分离就出现辨识错误，那么意味着接下来也会调用错误的解码器。解决的办法就是更换正确的影音分离器。按F2键打开参数选项面板，切换到“内置影音分离器”设置页面，下拉选择切换对应影音文件格式的分离器（图26），然后再切换解码器来测试播放文件，通常这样处理能够解决问题。如果某个解码器经常引起错误又无法将其解码支持关闭，而且也无法顺利地单独卸载——例如解码器属于整合解码包一部分，那么切换到“滤镜管理器”设置页面（图27），点击“添加已注册的滤镜”按钮选择出问题的解码器，然后将其优先级别设置为禁用（图28）。也可点击“滤镜管理器”按钮，利用软件的管理功能来单独卸载出问题的解码器（图29）。

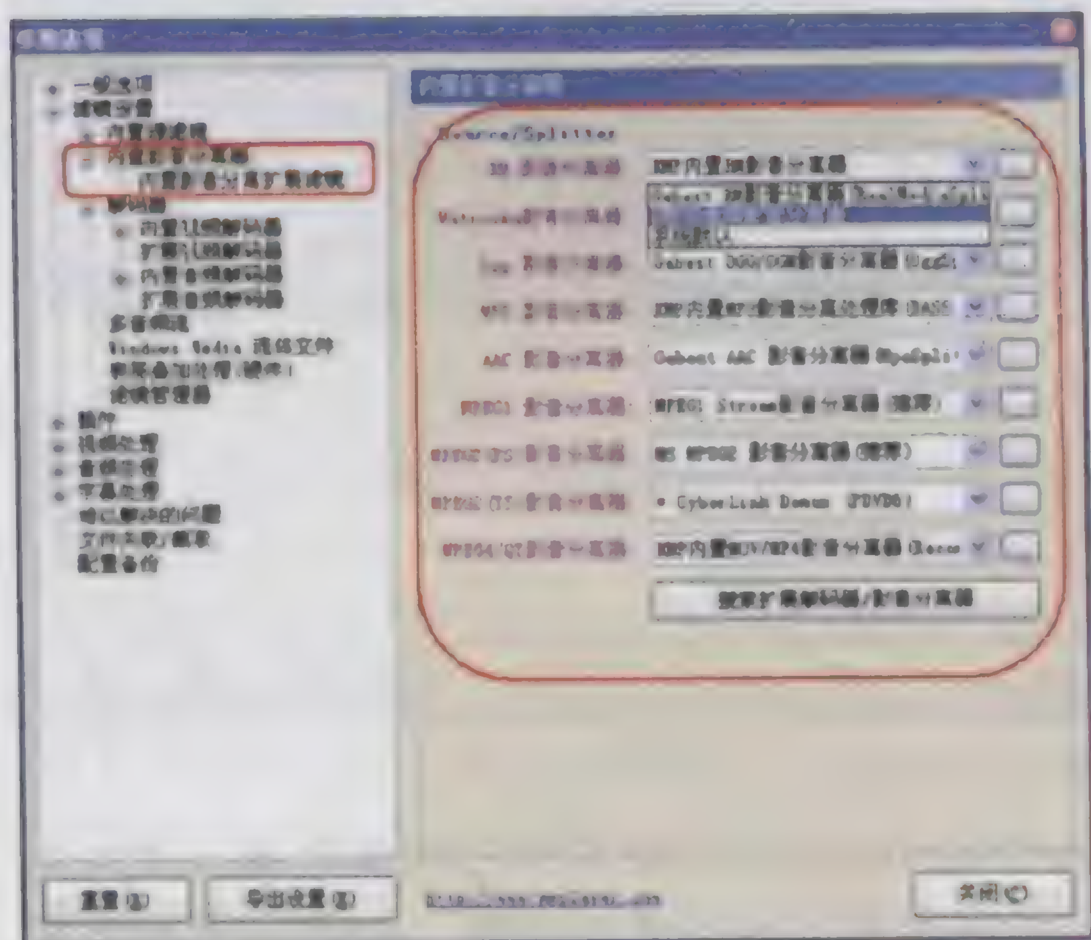

图26


图27

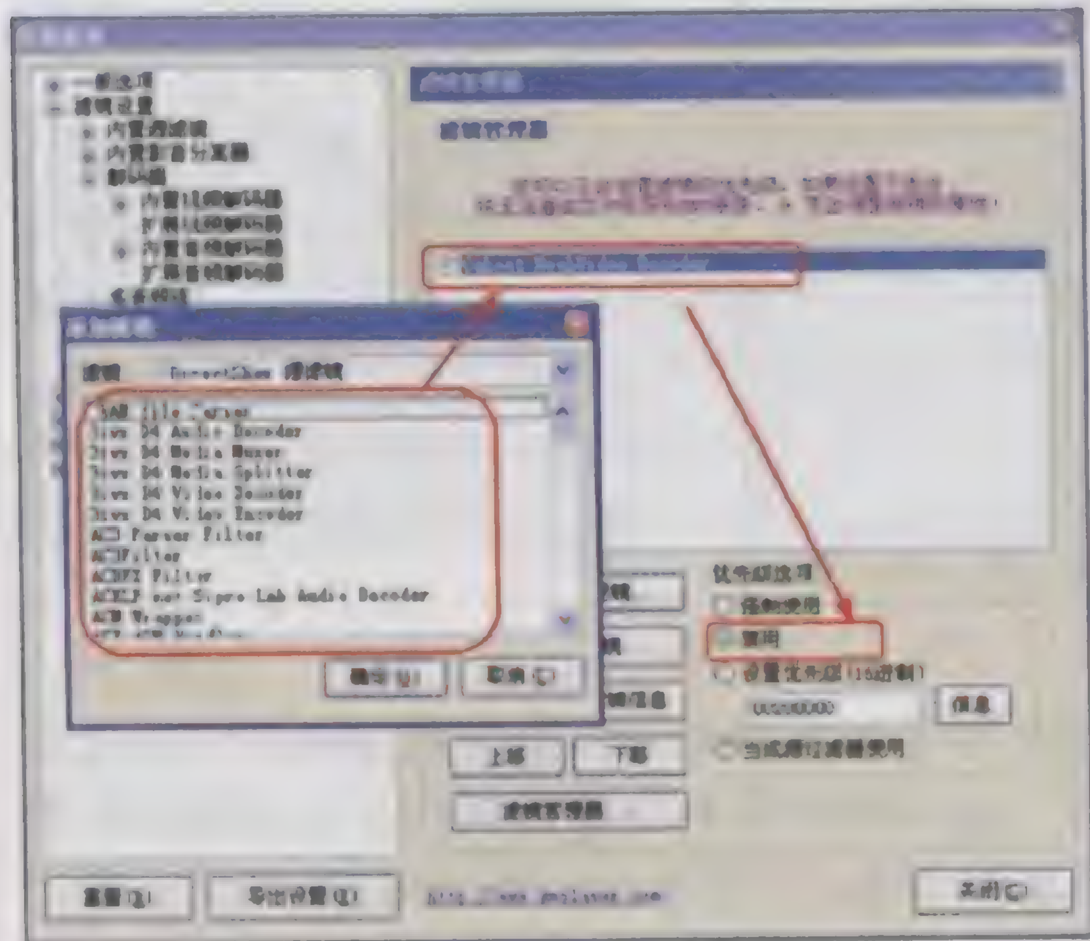

图28


图29

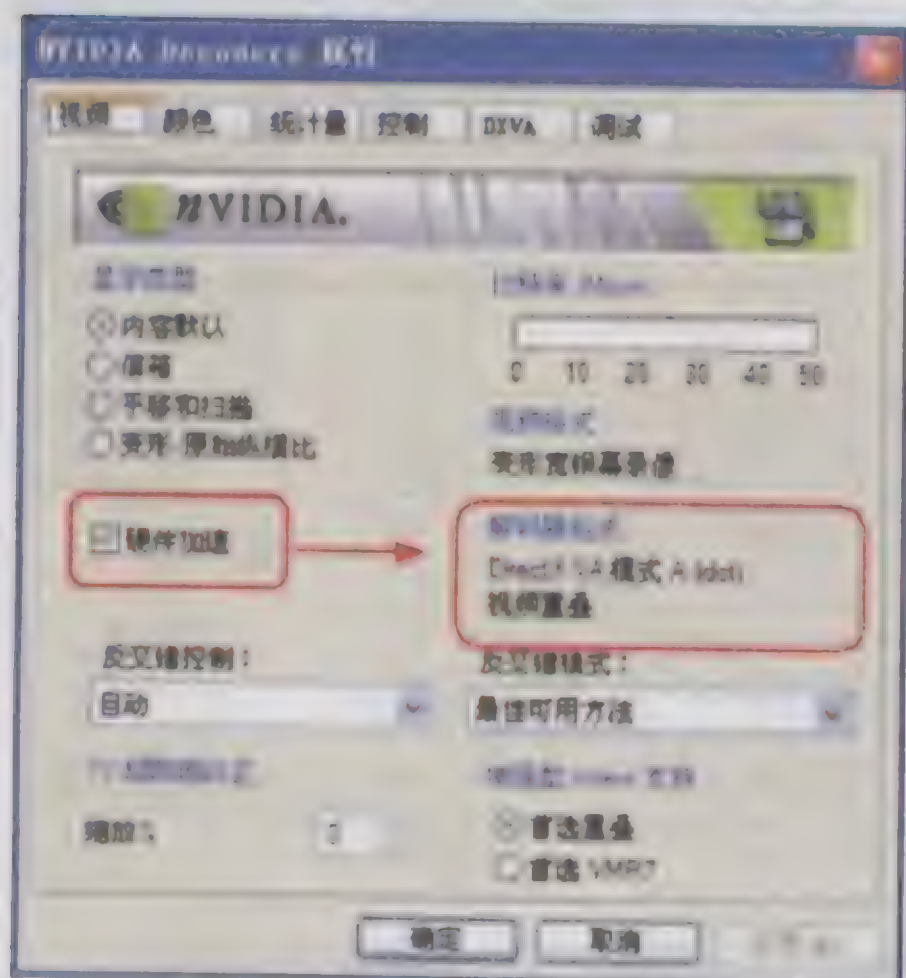
四、高清解码设置

目前流行的解码器大多属于纯软件解码，完全依赖用户计算机CPU的运算能力，由于DVDrip的码率肯定不会太大，通常用户不太会去考虑解码器的资源占用。可是HDTV对于用户计算机同样是巨大的考验，如果只使用纯粹软件解码器，1080P MPEG2-TS格式的HDTV对于2.4GHz以下的CPU无法实现流畅播放。那么是否低端计算机就无缘高清晰画质呢？未必，如果有一块能支持DXVA（视频硬件加速的统称）的显卡，用户只要调用显卡进行视频的硬件解码，低端计算机也能流畅播放HDTV。

HDTV（高清）格式

模拟电视的下一代接班者是数字电视，而DTV就是一种数字电视技术，其中标准最高的一种则是HDTV（High Definition Television）。DTV数字电视技术已经在欧美及日韩应用，网络上流传的HDTV影片大部分源于此，少量则是微软专为PC平台发行的WMV-HD（Windows Media Video High Definition）格式影片。HDTV采用的是MPEG2-TS格式（MPEG-2 Transport Stream），这是一种视频流格式，适用于实时传送节目，即使损坏部分也不影响整体播放，所以MPEG-2标准压缩HDTV是以.tp和.ts为后缀的视频流文件（微软的则是.WMV）。

NVIDIA公司推出了基于GeForce 6XXX系列显卡的PureVideo技术，这是一项提升显卡视频播放性能、降低CPU占用率和提升播放画质的技术，不过调用PureVideo技术必须先安装NVIDIA DVD Decoder（http://www.onlinedown.net/soft/37173.htm）。安装NVIDIA DVD Decoder后，关闭之前负责MPEG2解码支持的解码器，然后播放MPEG2解码的影音文件时，播放器就会调用NVIDIA Decoder进行解码。双击托盘图标打开设置界面，确保其“硬件加速”已经是默认勾

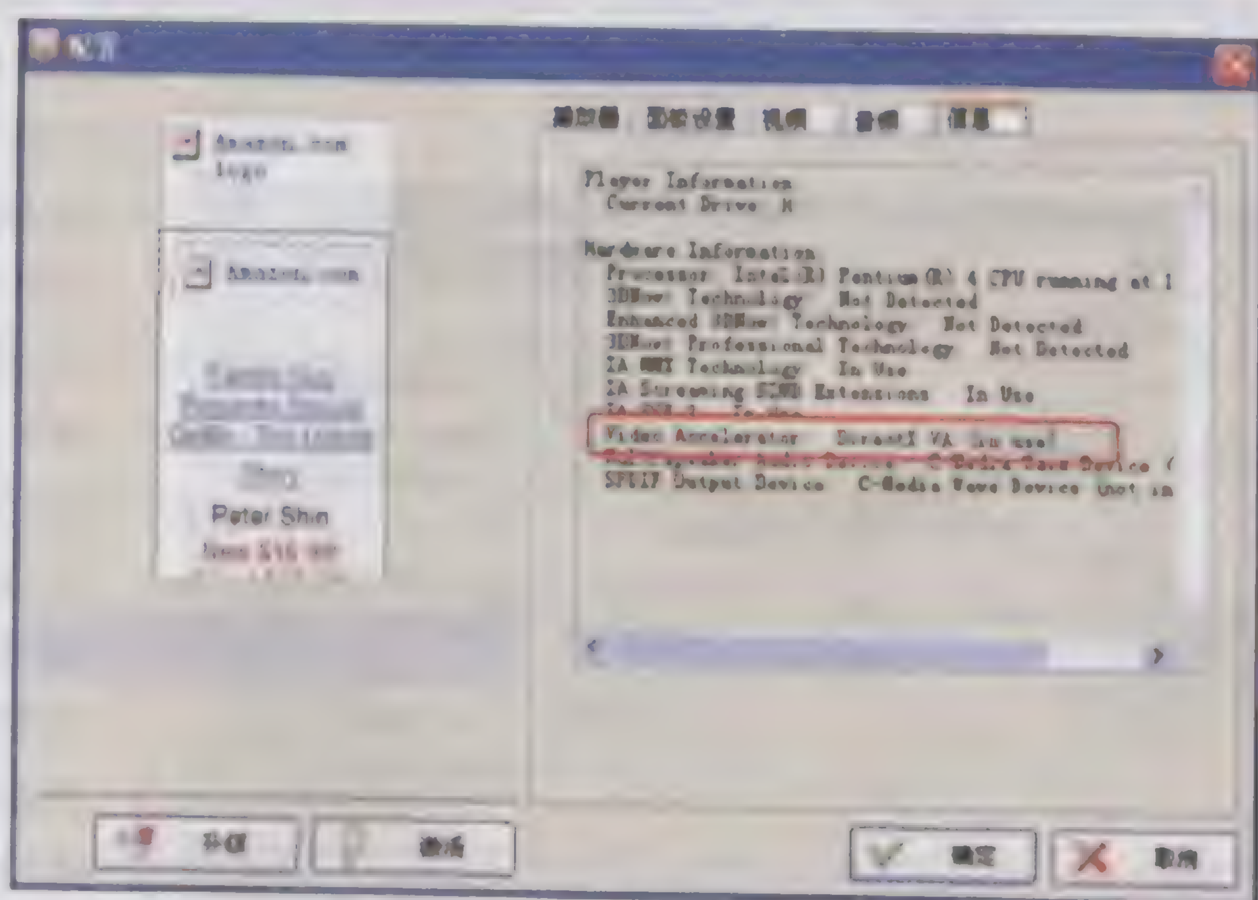

图30

选，解码器格式栏的信息“DirectX VA模式 A（idct）”表明正在硬件解码（图30），否则将是信息“软件模式YUY2”。以笔者的计算机配置为说明，CPU为Intel P41.6 GHz，显卡为GeForce 6200A，KMPlayer播放器，播放帧率29.97、分辨率1080P MPEG2-TS格式的HDTV。当使用纯粹的软件解码器时，CPU占用率始终是


图31

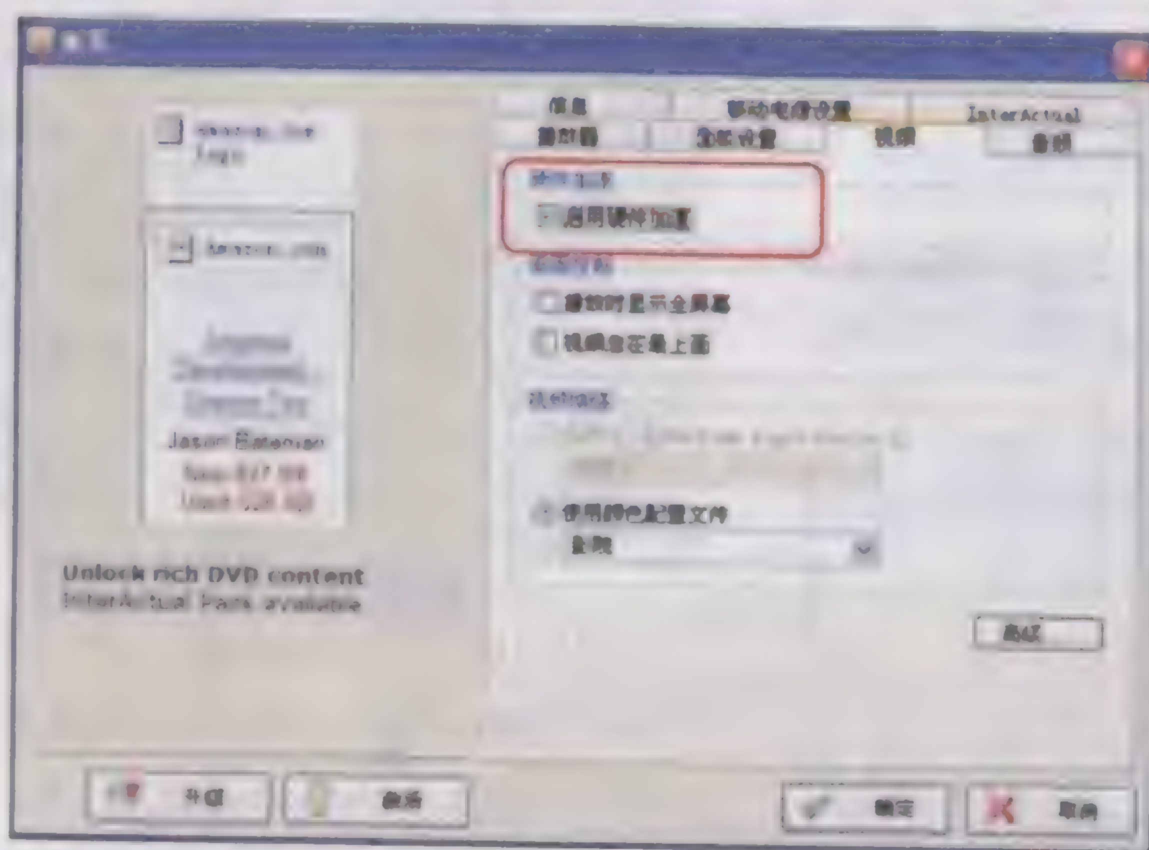
100%，播放帧率也只有1X，实际观看基本画面一直在跳跃（图31）。而使用NVIDIA Decoder进行硬件解码，CPU占用率平均为5X%，播放帧率全速无丢帧，同时进行上网下载等多项工作均不影响观看，足见硬件解码惊人的效率。此外不要以为NVIDIA Decoder是GF 6XXX显卡的专利，它适用于支持DXVA的大多数显卡，事实上即使是竞争对手ATI的显卡也同样支持。

如果对NVIDIA Decoder的解码效率仍不满意，或NVIDIA Decoder并不适用于某块显卡（虽然并不常见），那么用户可选择兼容良好的解决方案。首先需要安装一个专用的DVD播放器如PowerDVD或WinDVD，因为它们自带的解码器同样支持硬件解码。以PowerDVD播放器的配置为例，启动PowerDVD并在右键菜单中选择“配置”，在配置面板中切换到“视频”页面，勾选“硬件加速”选项即可打开硬件解码（图32）。当使用PowerDVD播放MPEG2-TS格式的HDTV，再次打开配置面板切换到“信息”页面，即可看到已经启用硬件解码的信息（图33）。个人推荐安


图33

装播放器PowerDVD，它搭配自己的解码器效率确实非常高。仍然是同上例的播放环境，其CPU占用率甚至不到40%，如果CPU频率过低，它确实是最好的解决方案。WinDVD和CinePlayer附带的解码器表现一般，在笔者的计算机上解码效率要低于NVIDIA Decoder，但也许这只是个体现象。总之，PowerDVD解码器兼容良好而且解码效率稍高，但是比较而言NVIDIA Decoder的画质更好，尤其是其提供硬件反交错等后期处理，因此NVIDIA Decoder才是主流显卡硬件解码的首选。

WMV-HD格式的HDTV硬件解码情况比较复杂，对计算机配置的要求也要比MPEG2-TS高许多。从官方发布的信息而言，真正支持WMV-HD硬件解码的显卡，就只有NVIDIA公司的GeForce 6XXX系列显卡，这系列显卡的用户可以到NVIDIA官方网站查看具体支持情况（http://www.nvidia.com/page/purevideo_support.html）。要打开显卡的WMV-HD硬件解码必须先安装微软的两个补丁，注意必须要按顺序安装。首先安装第一个补丁然后重启计算机（KB891122），接着安装第二个补丁（KB888656）。打过补丁后只要使用系统自带的WMP播放器播放WMV-HD格式的HDTV，就会调用显卡的硬件解码。虽然微软声明WMV-HD硬件加速补丁只对自家的播放器WMP生效，不过经过测试事实并非如此。


图32



简单行事

重装系统后的设置恢复

■晶合实验室 Mu

专家建议每半年重装一次操作系统以保证较好的系统运行效率，而重装系统确实是排除系统垃圾、解决系统问题及系统崩溃后的王道。虽然有很多种办法解决系统崩溃等问题，但这些办法不是非常麻烦就是难度超高，对于一般的用户来说最简单的反而是直接重装了。

重装系统其实也只是半个小时的事，但之后安装软件及必要的系统设置就显得繁琐。很多人采取的办法是在安装好系统及常用软件，并进行好各种设置后用Ghost将C盘备份，以后如果有系统问题只要恢复备份就可以了。笔者开始也用这种办法，确实非常方便，但后来发现仍然有其局限性，例如主要硬件不能更换，重新备份新的设置需要不少工作等。Windows虽然问题仍不少，但并非无可取之处，利用Windows自带的功能，在重装系统后也能很快恢复原本的系统设置。

一、覆盖安装

Windows安装光盘本身就提供了一种实用的功能，即“覆盖安装”或“升级”。对于系统崩溃来说，覆盖安装是比系统修复及系统还原更简单清洁的方式。这种方式不但能保存应用软件信息，还能清理部分系统垃圾，提升系统运行效率，所以即使系统没有问题，每隔一段时间也应该覆盖安装一次。

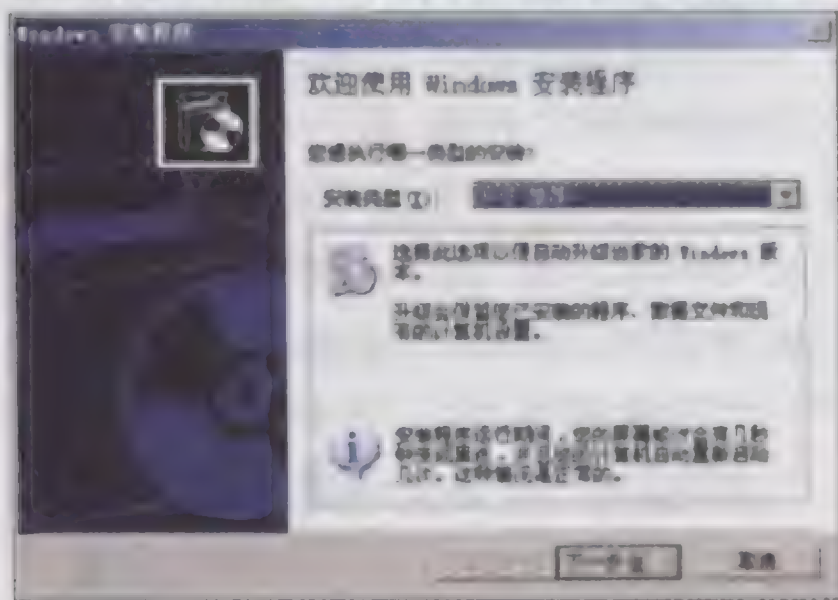


图1

将系统安装盘放入光驱，自动运行后选择“升级（推荐）”（图1），之后步骤与全新安装类似。

注意事项

1.覆盖安装必须使用与原操作系统一致的版本；

2.所有系统update将丢失需要重新下载；

3.覆盖安装后如果系统运行速度明显变慢，可以在设备管理器中查看一下硬盘和光驱的运行模式是否设置在“仅PIO”模式，如果是，更改为“DMA”模式。

二、文件和设置转移向导

覆盖安装虽然可以保留软件信息，但大部分设置如主题界面等都恢复到默认情况，更改为自己的个性设置也颇为繁琐。使用Windows自带的“文件和设置转移向导”可备份这些设置并在重装系统后恢复。

首先在新装系统上做好所有系统的个性设置，包括主题界面、桌面及系统还原等，然后选择“开始”→“所有程序”→“附件”→“系统工具”→“文件和设置转移向导”打开向导，选择“旧计算机”继续（图2）。选择将备份保存在C盘以外的地方（图3），勾选“单击‘下一步’时由我来选择一个自定义的文件和设置列表”（图4）可由用户进一步定义备份内容。最后备份的内容是一个文件夹，以后重装系统后使用向导在第一步选择“新计算机”→“我不需要向导磁盘。我已从旧计算机收集了文件和设置”（图5）然后选择要用的备份文件夹，执行即可恢复备份。

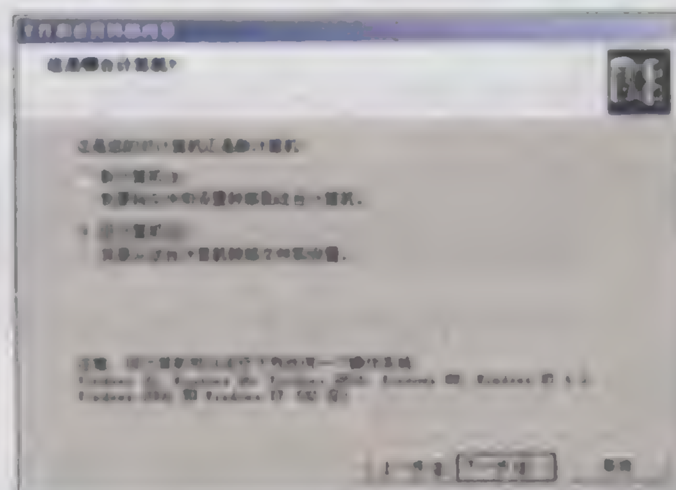


图2

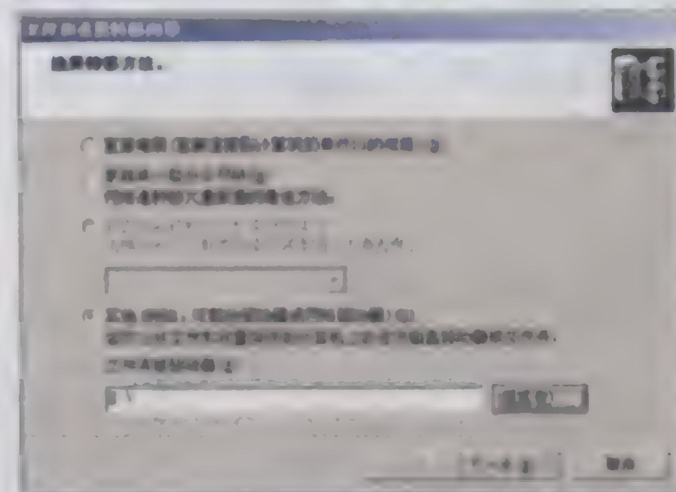


图3

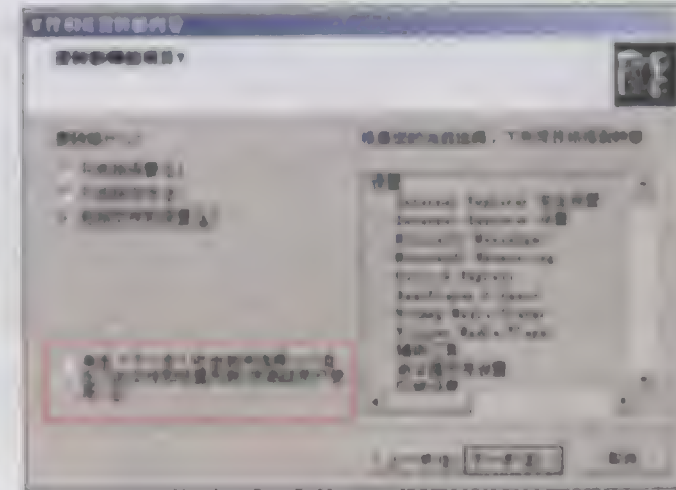


图4

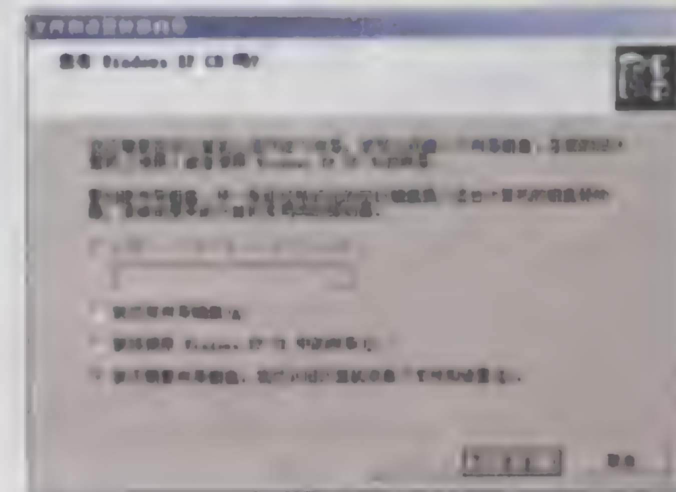
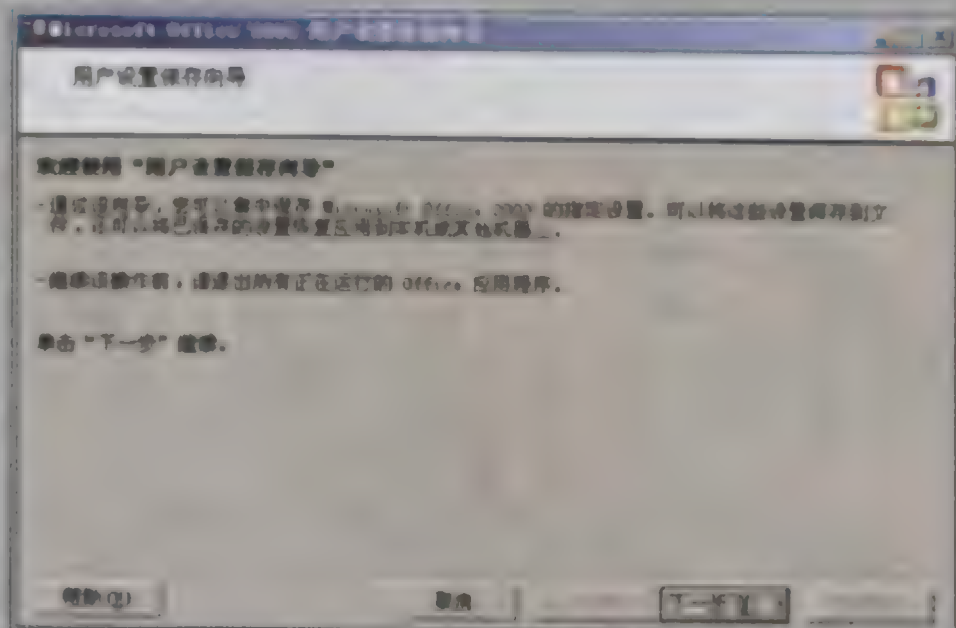


图5

提示：

该向导能备份显示及部分硬件等系统设置、文件类型设置，还包括Windows自带程序如IE、OE等设置，还能识别部分第三方软件如RealPlayer 8，但由于软件升级缘故，安装的RealPlayer其他版本不能被识别，因此建议备份时取消第三方软件。此外还能备份文件和文件夹，默认备份“我的文档”文件夹，也可自行定义其他文件夹。



Office设置的备份

虽然Office也是微软的产品，但文件和设置转移向导并不能备份Office设置。Office有自带的设置备份工具，如Office 2003工具中的“Microsoft Office 2003用户设置保存向导”，该向导可备份用户在Office中的使用、查看、编辑等各项个性设置。如果用户没有找到该工具，可在修复安装Office时选择安装该工具。

三、注册信息备份

除系统设置外，还有很多软件需要注册才能更好地使用。虽然制作绿色软件很好地解决了软件的安装和注册问题，但如果软件很多，双击每个安装也稍嫌麻烦，对于如Windows优化大师、笔者用的EmEditor等不会在系统目录写入文件的准绿色软件，只需要一个注册信息就可以直接使用了，这就只需要备份注册信息。

软件的注册信息可在注册表编辑器中直接备份，某些软件如HyperSnap可直接备份注册信息（图6），但是可否将所有软件的注册信

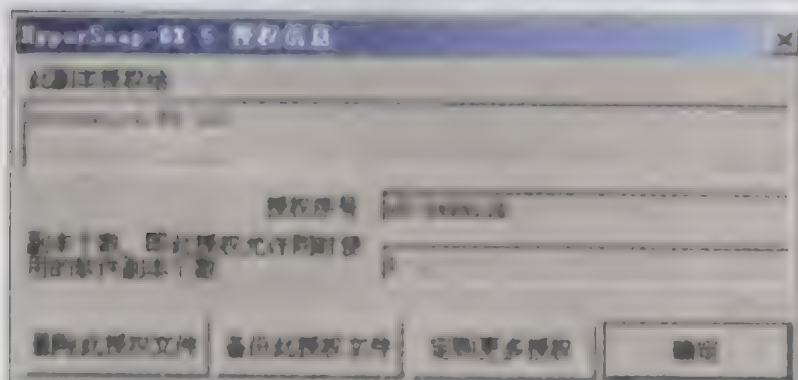


图6

息一次性备份呢？其实使用Windows自带的备份工具就可以。

首先仍然需要将所有软件都注册，然后选择“开始”→“所有程序”→“附件”→“系统工具”→

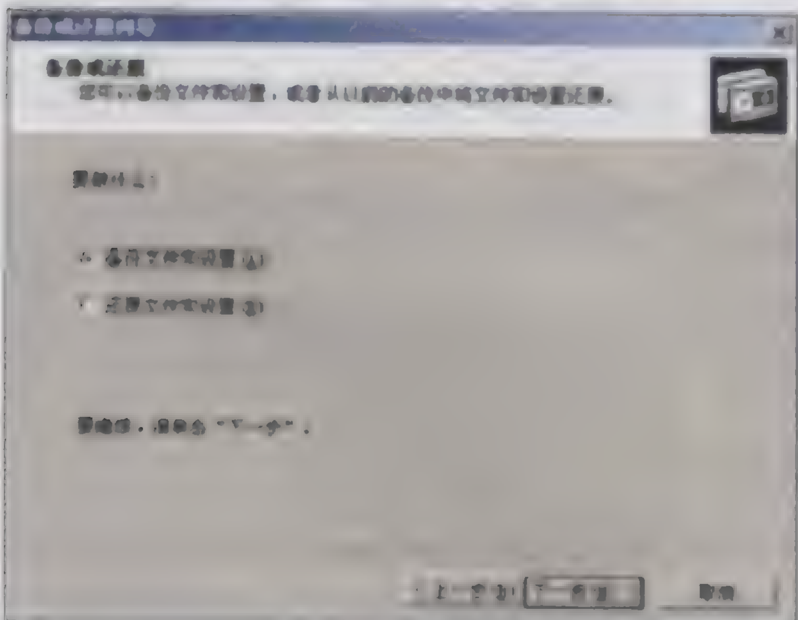


图7

“备份”打开向导（图7）。由于备份工具与“文件和设置转移向导”都可以备份文件，这里用户备份文件的话可选择其一。而我们要讲的是备份工具的备份系统信息功能，这是其他备份工具所不具备的。

选择“备份文件和设置”后继续，由于要备份的主要是系统信息，因此选择“让我选择要备份的内容”（图8），在内容选择页勾选

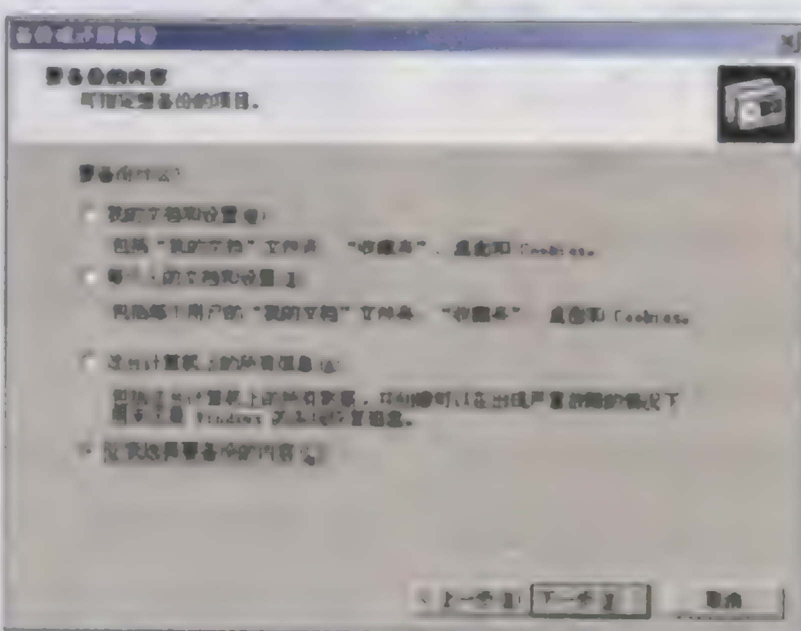


图8

“我的电脑”中的“System State”（系统状态），比较遗憾的是这里不能在子分类中再次选择而必须全部备份（图9）。最后选择备份位置（图10）点击“完成”开始备份。

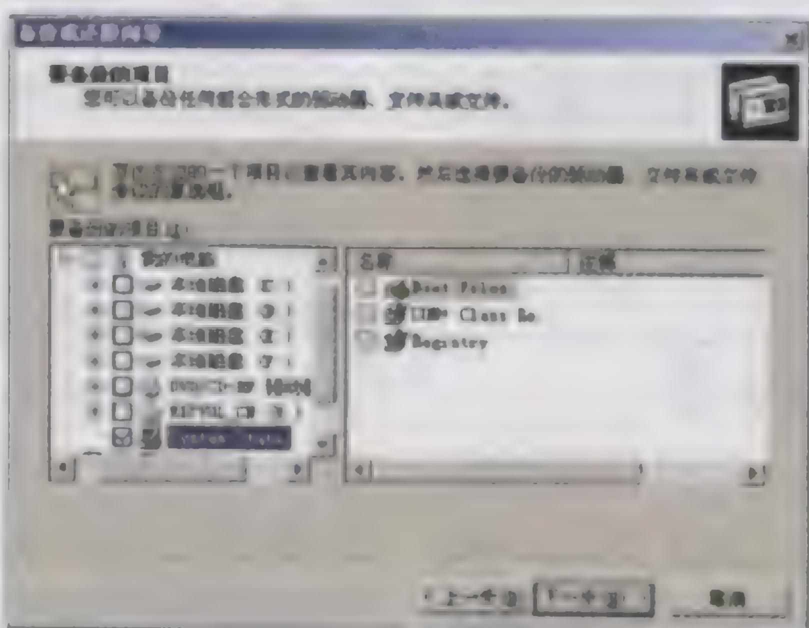


图9

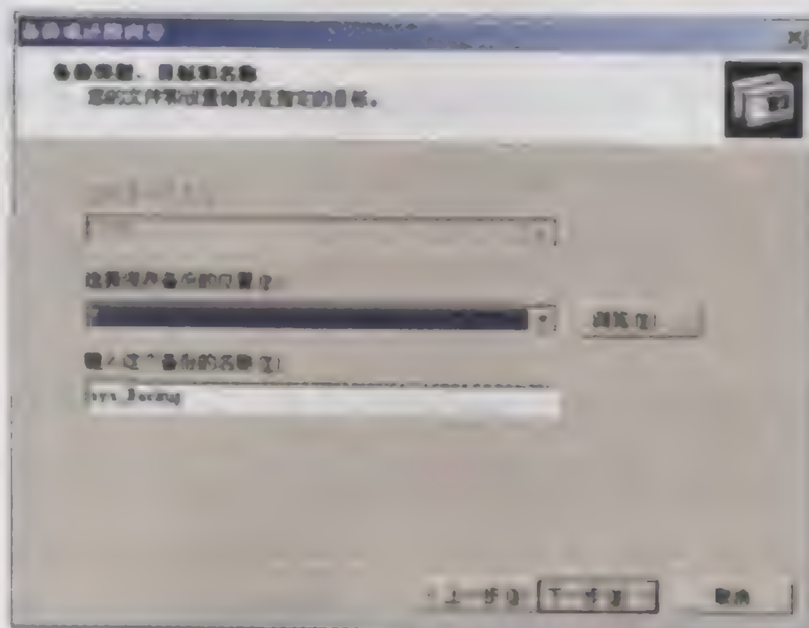


图10

系统状态的备份文件比较大，笔者的有400MB左右，原因是其中不但备份了注册表的一部分，还备份了System32文件夹下不少系统使用的DLL文件。这个备份不但可还原软件注册信息，还包括启动信息，可在系统崩溃时用来尝试恢复。

在重装系统后启动向导，在第一步选择“还原文件和设置”，然后选择来源（图11），完成后重启即可。

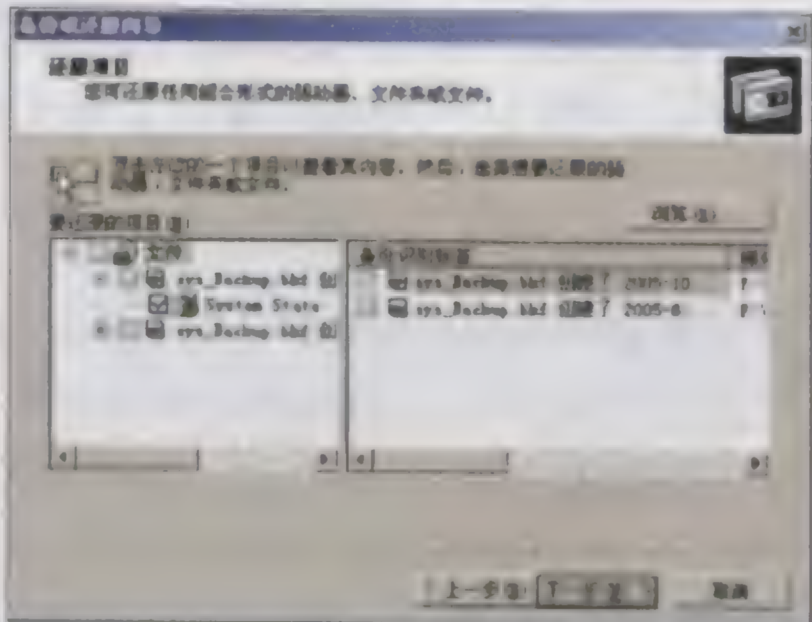


图11

提示： 该向导在还原系统时Windows可能提示系统文件被修改，这实际上是用原来的文件替换当前文件，Windows提出了警告，可以忽略。

中国共享软件

Opera浏览器以其小巧而强大的性能，加上敢于抗衡同类强势软件IE的精神，一直受到广大爱好者的喜爱，在软件诞生的十周岁生日之际，更推出了免费送注册码的活动，一时间吸引不少网迷疯狂点击鼠标，最近接触到不少国内共享软件，在功能和操作等各方面与国外的同类人气软件非常相似，却拥有自己的核心技术，如千千静听之于Winamp、FtpRush之于FlashFXP……最新推出的WPS Office 2005更是让国人扬眉吐气，丝毫不逊色于国外软件的功能，却有着对方无可比拟的中文化特性，何不下载来尝试呢？

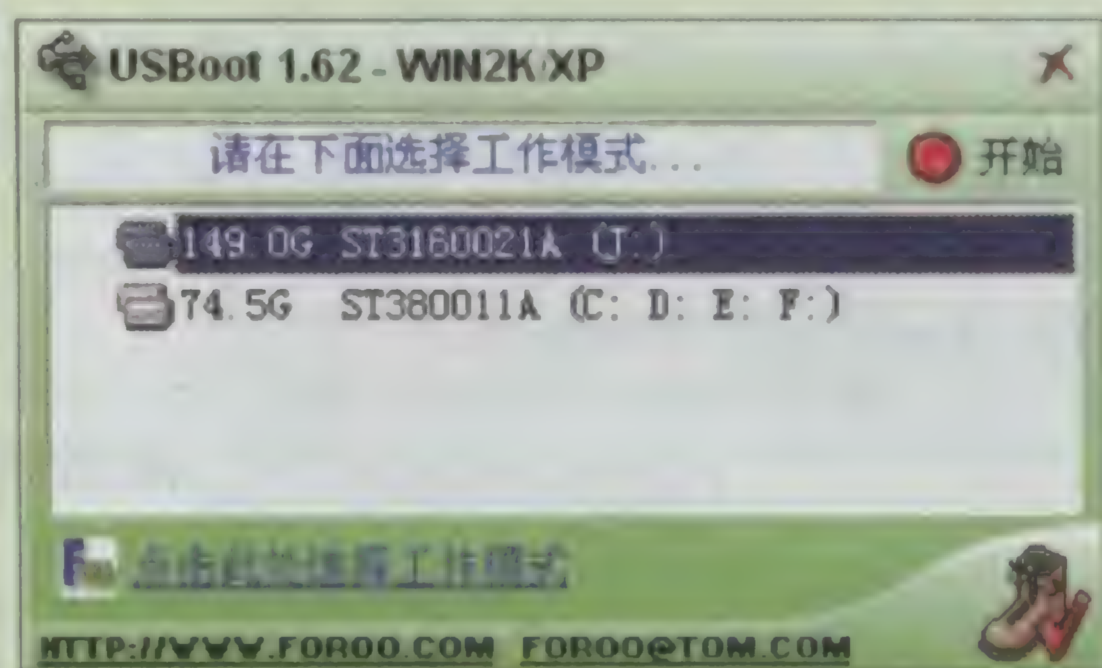
■重庆 CoCo

把U盘变成万能启动——USBoot

□版本：v1.68　□大小：600kB
□授权：共享软件　□作者：FOROO
□平台：Win9X/2000/XP
□主页：http://home.qyun.net/foroo/
□下载：http://home.qyun.net/foroo/browse.asp

说明：一款把你的U盘做成可以随时启动电脑的系统盘的好工具，支持在非Win98系统下进行启动盘的制作，软件自带MSDOS7.1的两个基本启动文件IO.sys和COMMAND.com。针对不同U盘之间的扇区参数不同的情况，软件支持USB-ZIP、USB-HDD、USB-FDD等多种模式，解决了很多电脑主板"挑U盘"的毛病。软件支持"重置"功能，如果发现USBOOT设置的参数不对，可使用此功能将U盘的引导扇区清空，然后用原配工具重新格式化。软件通过接口类型来判断U盘型号，除普通U盘外，还支持USB硬盘和各种多合一读卡器的制作，能帮助用户很快找到读卡器的有卡插槽。

点评：软驱如今已完全从电脑装机配置单中消失，取而代之的常常就是经销商所附送的一个小U盘。虽说各种电脑很好地支持了U盘的数据读写，但对不同类型U盘启动的兼容性却是一个头疼的问题。USBoot通过软件解决了不同型号U盘扇区划分不同的问题，同时又为用户应急启动计算机提供了更多的工具选项，充分保护原系统的数据不会丢失。软件模拟了WinXP系统，融入了一个很有特色的报告功能，如果用户遇到使用U盘无法启动计算机的情况，可将此时的错误信息收集起来生成汇报文件发送给作者，以便帮助用户解决问题或在下一版本中改进软件的兼容性。



一键轻松解决U盘启动问题

遨游声色间——千千静听

□版本：v4.6.0　□大小：2.0MB
□授权：免费软件　□作者：Nanling
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://ttplayer.91.com/
□下载：http://ttplayer.91.com/update.htm



千千虽小，功能俱全

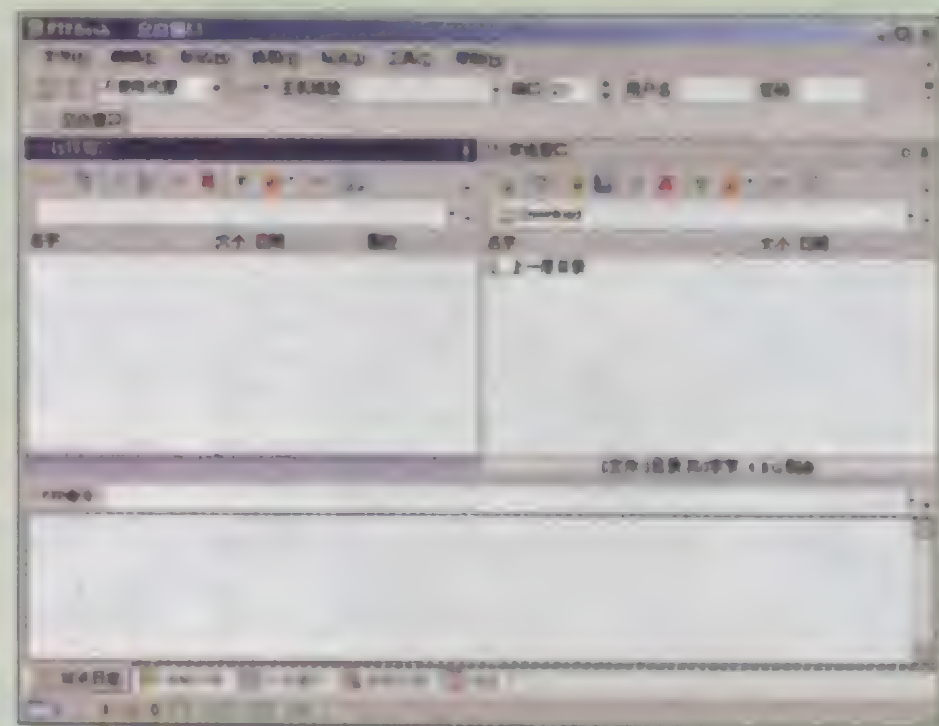
说明：一款类似Winamp的全方位音乐播放工具，拥有自己研发的音频引擎，支持包括MP3/APE/WMA在内的数十种主流音乐格式和CD音轨。软件采用插件方式，可支持新的音乐格式的播放以及转换，用户可同时在软件中使用Winamp中已有的各种音效插件，以扩充千千静听的功能。对于喜欢卡拉OK的朋友们来说，千千静听还提供了对同步歌词滚动显示的支持，可直接在软件中进行歌词的下载和编辑。软件能自动对已下载歌词的语言种类进行识别，以选择编码方式，让韩语、日语等不同国家的文字能同时正常显示在界面中而不会出现乱码。

点评：听音乐用Foobar或Winamp，想来已经成为很多电脑玩家的习惯了。随着国产软件日益红火，越来越多的人也开始尝试国人自己开发的软件。本次推荐千千静听的原因在于网上很多网友的大力推荐，一试之下才发现其丝毫不逊色于国外的同类软件，无论从音质还原、音频格式支持、标签编辑、视觉效果和均衡器的设置，都有专业化的水准，界面和操作的感觉非常流畅，如果你厌烦了Media Player的大块头、Winamp那无穷无尽的菜单和按钮，让简洁的千千静听重新帮你找回那份内心的宁静，就像作者主页上写的一样：Easy≠Simple（易用不等于简单）。

冲浪每一个字节——FtpRush

□版本：1.0 RC6　□大小：3.3MB
□授权：共享（30天试用期）　□作者：TianHong
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：148元
□主页：http://www.ftprush.com/china
□下载：http://www.softreg.com.cn/shareware.aspx?id=17130

说明：一款功能强大的FTP/FXP客户端下载工具，软件融合了很多FTP软件的优点，采用了类似Office XP风格的界面样式，用仿资源管理器的双栏列表方式来显示服务器端和本地文件，支持对文件的各种拖放操作。软件使用多窗口界面的模式，支持到一个服务器的多个链接。通过FtpRush，我们还可以很方便地在远程FTP服务器上寻找需要的文件，就和查找本地文件和目录一样方便。软件可以把用户下载需求存成不同的任务列表，通过任务管理器的调配，定时定量地完成用户自定的任务。至于代理服务器、文件完整性检验、上下载速度限制等功能，更是不在话下了。

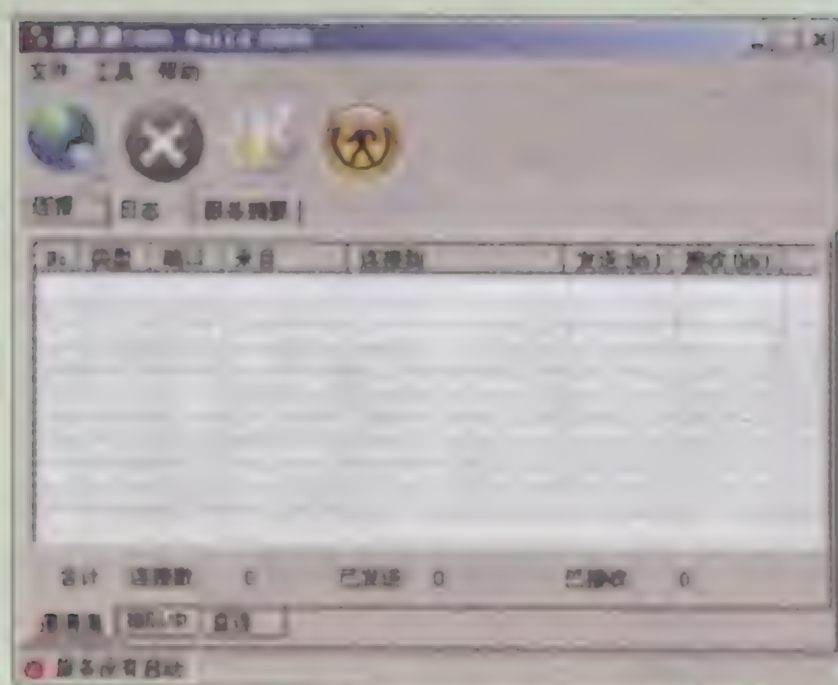


管理功能强大的FTP工具

点评：当我们开着BT在网上疯狂下载的时候，似乎很多人都遗忘了最初的FTP下载方式。殊不知现在很多软件和视频的第一手原始版本依旧在FTP上发布，然后有更多的网友通过HTTP或BT将它们分发到世界各地的爱好者手中。它的FXP模式还可以把你的电脑变成一台中转机，在两台不同的服务器之间进行数据传输。对于经常需要访问的服务器中的特定目录，软件采用了书签的管理方式，对于你所需要的特定文件，还可以采用不同的颜色让它更加便于记忆。如果你手头有一台可以用于下载的FTP服务器，FtpRush无疑是不二选择。

网络畅行无阻——通通通

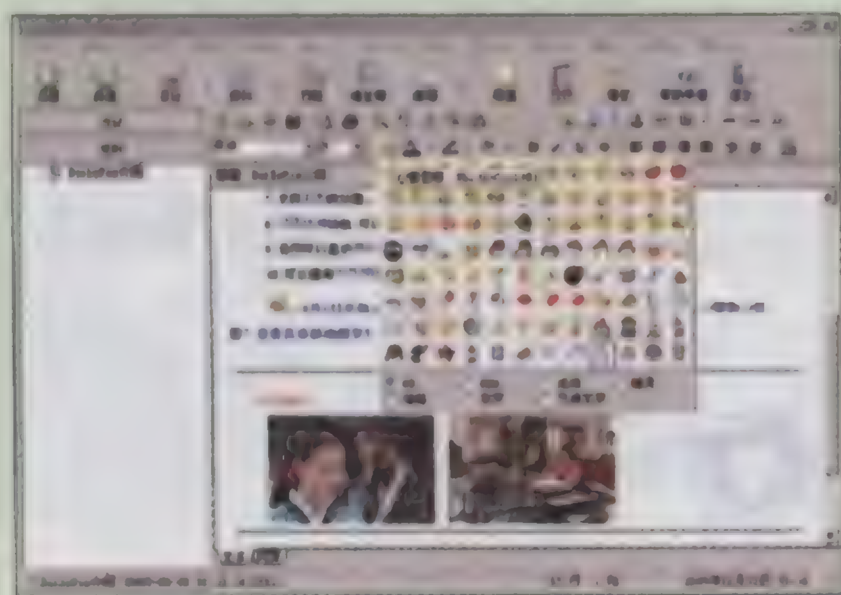
□版本：2006 Build 1001c　□大小：1.1MB
□授权：共享软件（只提供公共服务器）　□作者：通通
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：20元/月
□主页：http://www.tongtongtong.com
□下载注册：http://www.tongtongtong.com/www/modules/mydownloads/



不同的ISP，拥有同样的高速度

说明：一款方便易用的代理服务器协议转换软件，它能将基于Socks协议代理的请求转换为HTTP协议请求，并通过指定的HTTP代理服务器处理这些请求。如果用户的局域网提供只能浏览网页而不能发送电子邮件、登录QQ、玩网络游戏，该软件可以把这些程序转换成相应的HTTP应用，用户在局域网中就可以像拥有Internet独立IP一样畅行无阻了。对于那些由于不同ISP宽带供应商而导致的连接速度缓慢，甚至无法连接相应的服务器，通过软件提供的代理服务器列表，可以达到非常好的连接效果。对于高级用户来说，如果熟悉SocksCap等第三方代理工具，将它们和通通通结合使用，还能得到更加高速的效果。

点评：CoCo家里网络的ISP供应商是电信，而公司里的网络却是另一个ISP。在进行双机交换文件的时候，大概由于ISP的线路不同，常常不得不忍受乌龟一样的传输速度。其实这个时候，我们只要有一台双方都能快速连接的代理服务器，就能很轻松地解决这个烦恼。软件“通通通”和同类软件相比较，最大特点在于除了大家都通用的代理服务器外，它会根据用户的网络情况进行服务器的选择，如电信服务器、网通服务器或动态的中转服务器。特别是对于限制了网络应用和端口较少的局域网络，我们再也无需去Google搜遍“代理”关键字，软件将自动为你完成服务器的筛选。


表情图案让你的日记本生动起来

电脑中的PDA——DailyPim

□**版本：**v3.42　□**大小：**3.2MB
□**授权：**共享软件（注册框提示）　□**作者：**dailypim
□**平台：**Win9X/NT/2000/XP　□**注册费用：**35元
□**主页：**http://www.dailypim.com/index.asp?lan=cn
□**下载：**http://www.softreg.com.cn/shareware.aspx?id=15100

说明：一款全面的个人信息管理工具（PIM），将我们日常生活中经常需要保存的各种资料和信息进行了详细的分类，用户可将每天的日记和日程安排、朋友同事的电话和地址、一些需要整理和备份的文档资料，通通交给软件进行全方位打理。软件采用图文并茂的方式存储用户的文字和多媒体资料，支持DOC、RTF、HTML等各种类型文件的导入和导出。软件还支持远程邮箱的新建整理，在生活和出行方面，用户可通过软件查询不同地区的天气预报、交通航班时刻、邮政编码和电话区号等各方面信息，俨然是一个学习、工作和生活的全能好帮手。

点评：谁都想有条理地规划自己的生活，以前大家总喜欢带个小本本或日历，有重要的事情会经常记在上面以免遗忘。现在的信息化时代，不少人开始装备起时髦的PDA。PDA的作用在于它将大容量的信息保存在很小的空间中，除了随身携带方便外，随时提醒功能也是其魅力所在。如果你并不经常外出，可以让电脑中的DailyPim来帮你完成这一系列功能。软件虽小可五脏俱全，它将能在PDA上实现的功能完全移植到电脑中，还可让你和同时安装了该软件的局域网邻居直接进行快速聊天和收发文件，只要你的带宽足够，达到极限速度是非常简单的。

精彩电视逐个看——央视网络电视

□**版本：**v1.0　□**大小：**2.2MB
□**授权：**共享软件（点播限制）　□**作者：**中视网络
□**平台：**Win9X/NT/2000/XP　□**注册费用：**20元/月
□**主页：**http://www.icctv.cn
□**下载注册：**http://zhibo.icctv.cn/


精彩纷呈的节目让人心动

说明：一款在线实时播放中央电视台各频道电视节目的好工具，央视网络电视是经国家广播电影电视总局批准的，由中央电视台开办的宽带网络电视，用户只需要在网站上免费注册一个自己的帐号，即可享受包含音乐、新闻、少儿等十余个中央电视台正在播放的频道。其中汇集了中央电视台自成立以来几十万小时的历史资料片，以及一些特别定制的热门专题节目和收费的数字频道。用户只需要一台能连上Internet宽带的计算机，即可把自己的电脑变成一台多功能的有线电视。

点评：网络电视又叫IPTV，是一种利用宽带有线网络，集互联网、多媒体、通讯等多种技术于一体，向家庭用户提供视频节目的多种交互式服务的崭新技术。央视网络电视通过只针对注册用户开发的方式，有效减少了网络流量过大的问题，保证了节目播放的流畅和稳定性。软件采用一目了然的界面，将各个频道列表、节目介绍和专题放送等栏目以非常醒目和直观的大幅广告海报形式显示在软件的界面中，无需任何网络视频知识，只要轻轻用鼠标点中它们，即可轻松享受高质量的电视节目。还在和家里人争夺电视机使用权？让央视网络电视来解决它。

软件升级快报

翻看几个月甚至是几年前的《大众软件》杂志，发现很多几年前介绍过的小软件发展到今天，已经成为炙手可热的流行工具。但由于栏目的特性，对于同一个软件我们不会进行重复推荐和点评。于是只有在更新快报中随时报道他们的最新动向，成为它们不断发展和壮大的一个见证。

迅雷：一款新型的基于多资源超线程技术的下载软件，版本更新至5.0.1.78，增加了注册服务并调整了下载算法，开始支持繁体中文。推荐下载更新地址：http://www.xunlei.com/product.htm。

Maxthon：绝佳的IE多窗口网页浏览工具，版本更新至1.5 build 95，解决默认缩放无效的问题和有时候点主页按钮无法打开主页的问题。推荐下载更新地址：http://cn.maxthon.com/chs/。

英语小精灵：一款学习英语口语和听力的好工具，版本更新至5.30，增加了十几首背景音乐，修正整篇朗读中带冒号的句子和"真人发音"不发声的错误。推荐下载更新地址：http://www.kytop.com/englishelf/index.htm。

变速齿轮：随心控制电脑游戏速度的好工具，版本更新至0.44，支持更多热键，重新构架了整个程序的代码。推荐下载更新地址：http://pgetools.nease.net/。

诚然，国内是一个软件的大市场，我们作者开发的软件从操作和界面语言等各方面，都有本地化这个无可比拟的优点。但是在一些发达国家，IT信息的高度普及化，共享软件的市场也更加广阔。

本期《大众软件》调查话题：身为国产共享软件作者的你，如何看待海外软件市场？有没有尝试过在海外销售自己的软件呢？如果有，在销售过程中遇到的最大问题是什么？

本期话题：

国际市场，我有话说

海外市场拥有更加完善的支付系统和更好的正版消费意识群体。我个人认为海外市场充满了更多机会。开发海外版关键在于软件外文版的翻译要符合海外用户的习惯，要有更正规的帮助文档，软件的品质非常重要。国外用户大多用信用卡支付，如果软件品质不好会被用户拒绝付款。

——《深蓝卫星网络电视》作者 深蓝工作室

虽然目前没有尝试过海外销售，但以未来的趋势来看，共享软件一定要走海外市场这条路。对于销售来说主要还是和用户沟通的语言问题，还有海外市场需求的难以把握、竞争激烈等问题。

——《超级屏幕锁》作者 杨莞

《完美卸载》暂未走向海外市场。一方面我的英文比较差，软件英文化与售后服务方面可能会不到位，这样对软件销售不利；另一方面，国内市场如果建立良好的版权保护制度，培养正版意识氛围，也仍然有作为。所以，我作为一名软件作者，在海外市场的构想是，国内应建立一些专业的翻译或代理公司，替作者解决表面问题，让中国人的软件可以顺利“出海”，随着相关部门对互联网盗版横行的情况进行整顿，国内的市场环境日益好转，让用户能用上更好的国产共享软件。

——《完美卸载》作者 王剑峰

软件正在尝试海外销售，近几个月也收到了一些订单，对我们开发软件是非常大的鼓励。对于海外市场，我的个人感觉是，海外用户注册软件的意识非常高，只要觉得软件满足了自己的需要，一般都会掏钱注册。同时，可能是由于欧美等国家本身对任何产品的质量控制都比较好的缘故，用户也非常挑剔，一个很小的毛病都会专程发信来要求你进行改进。他们购买软件更多的是看重售后服务，这点很值得我们国内的作者重视。

——《EBookStudio》作者 Spring

定位自己的软件

——小记DailyPIM作者Rock

Rock，共享软件天天个人助理（DailyPIM）的作者，今年29岁，目前在一家软件公司任程序员，平时主要开发一些个人信息和企业办公管理软件。在PIM类软件市场可谓强者如林，大大小小的同类软件充斥着下载站点的各个角落。DialyPIM凭着小巧精悍的特性，在同类市场中脱颖而出。

DailyPIM的开发灵感来自于当时3个很好的软件，那时Rock喜欢收集一些资料和写工作学习计划，于是从网上下载了很多类似的软件试用，最后只保留了友情强档、电子日记本和网海拾贝。那时对于Rock来说，3个软件的使用率都很高，“但我经常要在3个软件之间不停切换，数据的备份也不是很方便，所以我想，如果能有一个软件把3个软件的功能集成起来就好了。”2004年春节，正好比较空，Rock开始尝试写一个这样的东东。

我们发现Rock对自己软件的定位有很清楚的见解和平和的心态，没有把自己的东西捧上天。“个人信息管理软件是一个人人都可以用的软件，有很大的市场空间，但市场上此类软件众多，竞争非常激烈。我觉得只要软件做得有特色，还是有一定的生存空间。”Rock告诉我们，DailyPIM的特色在于资料管理功能很强大，可以方便地导入导出Word文件，而且软件很小巧，总共只有3个文件，主程序文件、数据文件和配置文件，只要拷贝这3个文件就可以在任何机器使用。

在仔细参考了同类软件后，Rock给出了35元的适中价格。Rock认为目前国内共享软件的注册环境总体不是很好，大部分共享软件不赚钱，主要原因在于破解版本和用户的正版意识。“当然，软件本身的质量以及市场营销也有很大关系，目前DailyPIM每月的注册费也就几百元，但我觉得也不错了，同时DailyPIM提供免费版本下载，只是免费版本比注册版本功能略少，因为有时候更多的用户比注册费更有价值，DailyPIM走的是一条共享和免费并存的道路。”

开发软件，有苦也有甜。“困难有时是技术上的，但更多的是开发时间和市场营销上。有时工作繁忙，经常晚上加班，我就没太多时间更新DailyPIM，再就是要不定期要找一些推广DailyPIM的机会，也不是很容易。”

由于每天都能收到一些用户提出的建议和意见，Rock都会整理成文档，然后抽出时间决定下一阶段的开发计划。“DailyPIM一般每隔几个星期会发布一个新版本，相信我会一直坚持下去，把DailyPIM变得更实用，更专业。”

macromedia FLASH Professional 8

新功能实例体验（连载二）

■上海 uydt

之前给大家介绍了Flash 8的一些新功能，如滤镜、视频播放等，相信大家对这些新功能有了初步的认识。本文继续给大家介绍Flash 8其它的新功能：时间轴特效和实时位图处理。这些新功能在制作Flash的过程中，简单几个操作就可以达到以前版本花很多时间做出来的效果，提高了工作效率，带来了很多便利。

一、时间轴特效

在介绍时间轴特效之前要做一些准备工作：先绘制一个小人。



图1

1.先绘制小人的头部，用画笔工具勾勒出头部的轮廓（图1）。尽量使得勾勒的轮廓是个闭合的路径，这样能方便后面的添色。然后给他加上一对大眼睛，同样先勾出眼睛的轮廓，然后根据眼睛的结构填充颜色，记得点高光哦，你看，现在绘制的眼睛是不是炯炯有神啊（图2）？接下来用同样的方法给小人添加其它面部器官，如嘴巴、鼻子和眉毛。

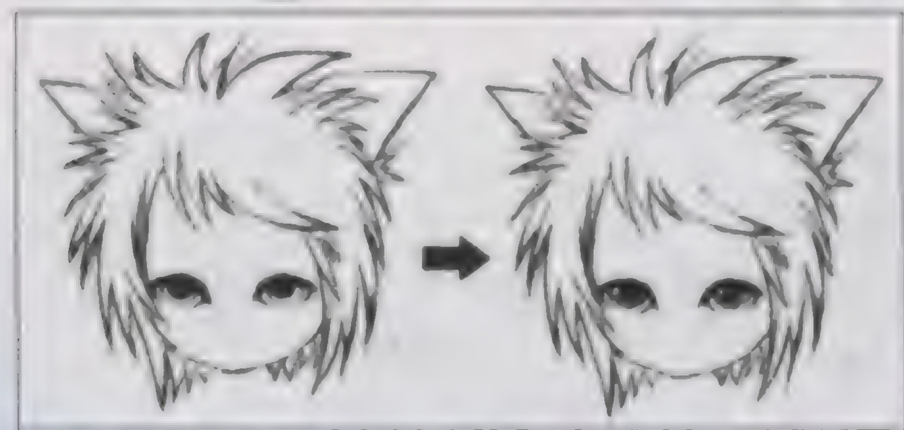


图2

2.然后给小人的皮肤、头发和耳朵添上颜色，要注意光的方向和脸部的明暗关系（图3）。接下来把身体部分绘制出来（图4），这样一个俏皮的小人就画出来了。



图3

当然，要让小人能动起来，就需要掌握人体的结构和人动作的基本规律。用上面的方法画出小人动作的每一帧（图5），现在人物已经绘制完成。

下面给大家介绍一下Flash 8新增添的时间轴特效的一些效果。为了让大家有更直观的感受，再简单地绘制其他的一些辅助图像，和人物组成一个场景，使它变得更丰富一些。针对这些图像，分别把新增添的时间轴特效功能运用上去。

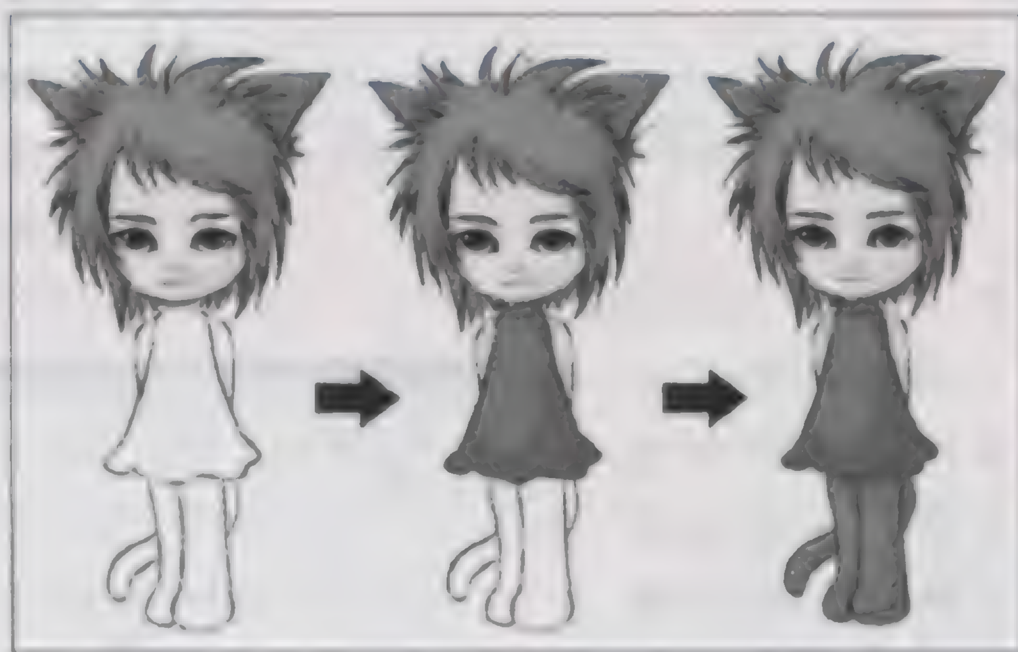


图4

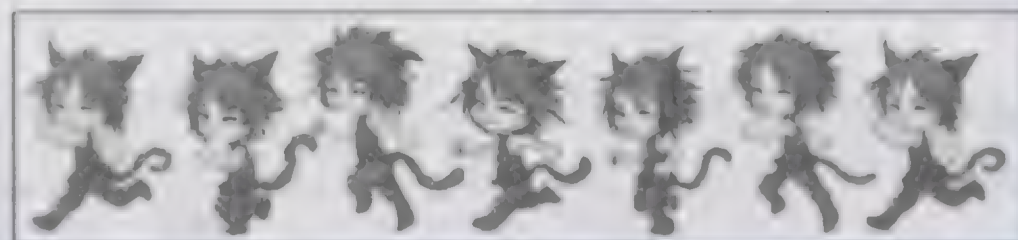


图5

首先，我先简单地画几个图形：太阳、蝴蝶、白云、气球等。接下来对这些图像进行具体的效果操作，组成一段小动画（图6）。



图6

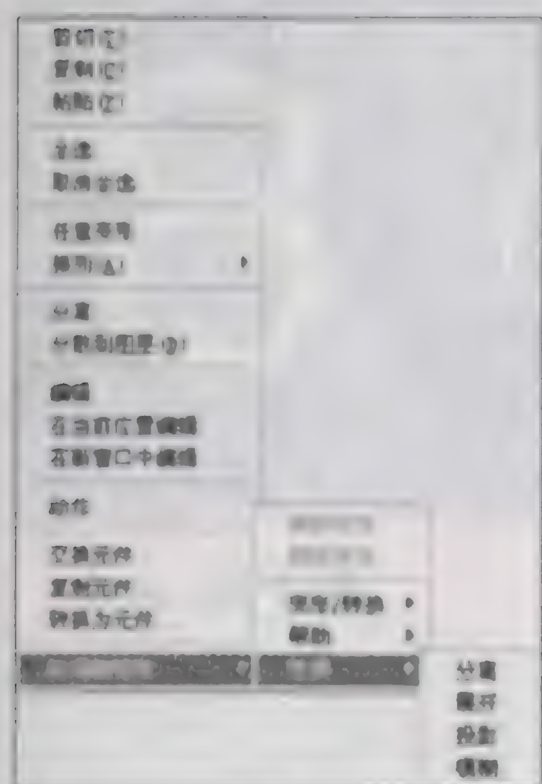


图7

1.选择"白云"的图形，然后单击右键，会出现一个选择框(如图7)。选择"时间轴特效"→"变形/转换"→"变形"。就会弹出一个对话框（图8）。在这个对话框中，有一些选项的更改设置，如对于帧数、移动位置、缩放、颜色、透明度等的数值更改。根据自己的需要，把"帧数"更改为20，X为2，Y为2，"缩放比例"为60%，"最终的透明度"为0，其他不予改变。然后单击右边的"更新预览"，就会看到一朵若有若无的白云出现了，对更改满意后直接点"确定"回到场景中。



图8

2.再选择"太阳"，同样点击右键，在选择框中选择"时间轴特效"→"变形/转换"→"转换"，弹出对话框（图9）。这个对话框中，对于"方向"选项的更改，是根据场景中"太阳"进行编辑的。选择"入"，勾选"淡化"和"涂抹"，再选择最下方的小三角（图10）。"帧数"同样改为30，其他不予更改，单击右边的"更新预览"，看到太阳正冉冉升起。然后单击"确定"回到场景中。



图9



图10

3.接下来做一下光晕的效果。先来看看"时间轴特效"→"帮助"里面的复制到网格的效果。首先绘制一个圆形图像，选择圆形，单击右键，在选择框中选择"时间轴特效"→"帮助"，有两个选项"分散式重制"和"复制到网格"。先选择"复制到网格"，弹出对话框（图11）。更改网格尺寸的"行数"为2，"列数"为2，网格间距的"行数"为2，"列数"为2。单击右边的"更新预览"，看到圆形图像根据设置被复制了。了解到"复制到网格"的效果，就是把单一的图形，根据设置的行数、列数和间距，按照网格形式进行排列。

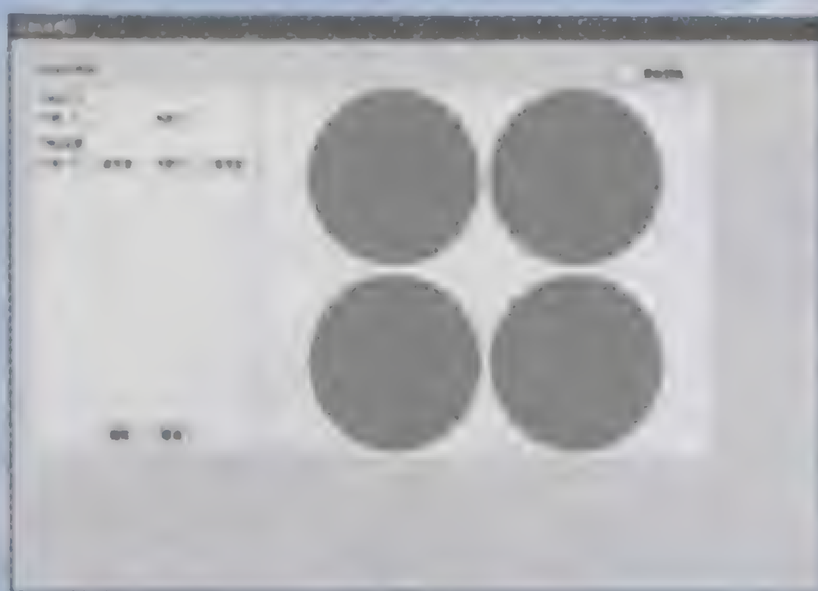


图11

根据需要，要使它产生光晕的效果，所以撤销掉这个特效。方法就是选择图形后，单击右键，在选择框中选择"时间轴特效"→"删除特效"。这样，"复制到网格"的效果就被删除了。

按照操作"复制到网格"的步骤，选择"分散式重制"，弹出对话框（图12）。"副本数量"更改为5，X为-25，Y为25，偏移旋转为0，偏移起始帧为2，指数缩放比例为85%，不选择选"更改颜色"，最终的Alpha为0。单击右边的"更新预览"，看到一个太阳射出的光晕效果。然后单击"确定"回到场景。



图12

4.选择"气球"，单击右键，在选择框中选择"时间轴特效"→"效果"→"分离"。弹出对话框（图13）。"效果持续时间"为20帧，"分离方向"为最右端的小三角，"弧线大小"的X为80，Y为150，"碎片旋转量"为50，"碎片大小更改量"的X为5，Y为10，最终的Alpha为0。再单击右边的"更新预览"，看到气球爆炸的效果。单击"确定"回到场景。

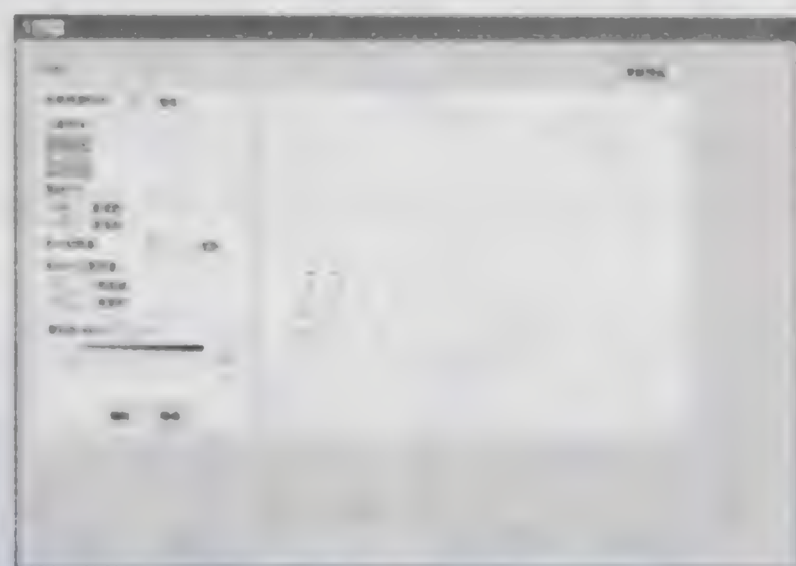


图13

5.接下来选择"人物"，单击右键，在选择框中选择"时间轴特效"→"效果"→"展开"。弹出对话框，更

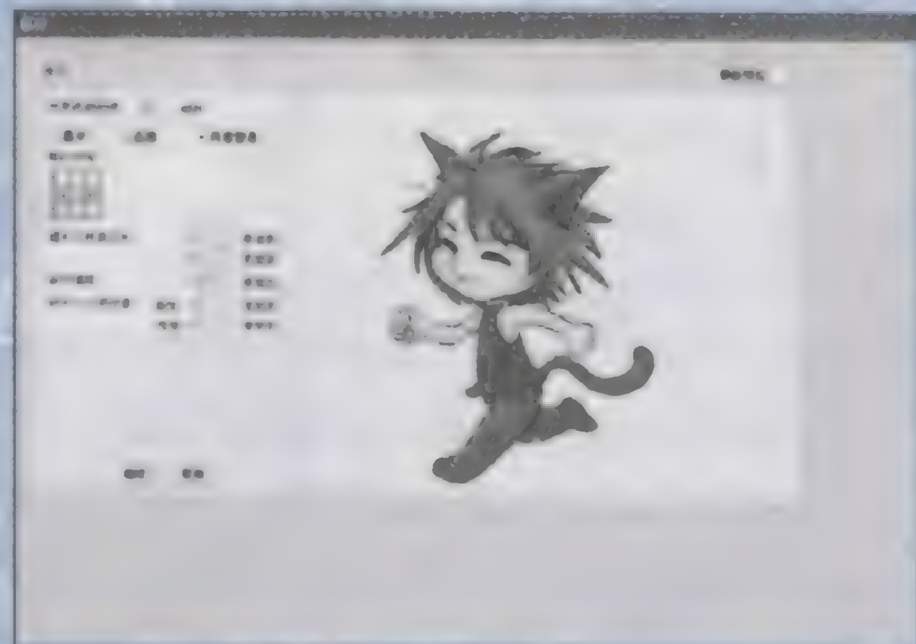


图14

改数值选项（图14），“效果持续时间”为20帧，点选“两者皆是”，“移动方向”选择中间的按钮，“组中心转换方式”的X为0，Y为0，“碎片偏移”为20，“碎片大小更改量”的高度为0，宽度为0。单击右边的“更新预览”，会看到小孩四处跑动的效果。单击“确定”回到场景。

图15

6.好了，现在这个场景的效果基本已经做完。按一下Ctrl+回车键，就可以看到太阳、白云、人物、气球、蝴蝶等非常生动的效果演示（图15）。

动画场景：在一个阳光明媚的早上，晴天白云，明媚的阳光普照大地、蝴蝶正翩翩起舞。此时镜头拉近，一个小孩手拿气球奔跑在草地上，忽然气球破了，小孩子难过地哭了。

通过这样一段简单的动画场景制作，把Flash 8时间轴特效都进行初步了解。大家可通过制作熟悉这些效果，然后利用自己的想象制作出更美的动画。

二、实时位图处理（BitmapData）

Flash 8还对BitmapData位图对象提供了非常强大的像素操作。当然，有了像素级的操作，最直接的用途就是直接控制位图中的每个点，改变它的颜色、位置，能直接创造属于自己的丰富的滤镜。

实时位图处理

你可以在运行时动态获取Flash中位图的颜色值、复制像素区域、使用像素绘图等，下面将介绍它能做什么。

1.复制和粘贴整个图像，部分图案，或是每个独立的像素；

2.鉴别或是改变像素、像素群组的颜色；

3.应用新的Flash滤镜；

4.创建随机的像素（noise或perlin noise）等；

5.它还可以将BitmapDate应用到视频上。

BitmapData提供了4个参数：

width（number数值，像素宽）

Height（number数值，像素高）

Alpah值（boolean布尔值）

Default background color fill（默认添充的背景色，number数值）

就用上面的参数来制作例子。

下面做一个小花的效果，以便更直观地理解实时位图处理。

1.先来为这个效果做准备，新建一层，取名为as。单击层的第一帧，按下F9键，将会看到一个动作的命令面板（图16）。

图16

在命令面板中输入下面的这段代码：

```
var w:Number = Stage.width;
var h:Number = Stage.height;
var flower:MovieClip;
//Version check
var versionNums:Array = $version.toString().split(" ");
inform.text = (Number(versionNums[1].substr(0, 1)) < 8) ? "You need the flash 8 player to view this movie!" : "" ;
//Create children
var sourceMC:MovieClip = this.createEmptyMovieClip("sourceMC", this.getNextHighestDepth());
var destMC:MovieClip = sourceMC.createEmptyMovieClip("destMC", sourceMC.getNextHighestDepth());
var screenShot = new flash.display.BitmapData(w, h, true, 0);
destMC.onEnterFrame = function()
{
drawflower();
capture();
drawToScreen();
}
function drawflower()
{
flower = sourceMC.attachMovie("flower", "flower", 1); //attach at 1
glow.color = Math.floor(Math.random()*0xFFFFFF);
flower.filters = [glow,bevel];
flower._x = getRandomInt(w, (flower._width/2));
flower._y = getRandomInt(h, (flower._height/2));
}
function capture()
{
```

```
destMC._visible = false;
screenShot.draw(sourceMC);
destMC._visible = true;
}
function drawToScreen()
{
destMC.attachBitmap(screenShot, 1); //attach at 1
}
function getRandomInt(max, sub):Number
{
return Math.floor(Math.random() * ((max+1)-(sub*2)) + sub);
}
```

这段代码获取了屏幕的宽和高，动态创建了两个MovieClip（简称MC）。一个是sourceMc、另一个是destMc。然后再来创建BitmapData的实例。

2.下一步,我在onEnerFrame方法中加入了一些代码：

```
destMC.onEnterFrame = function()
{
drawflower();
capture();
drawToScreen();
}
```



图17

3.在场景中新建一层，绘制一朵小花，然后把它存到库中（图17），将它传递给一个MovieClip。

下面是"draw"的代码：

```
function drawflower()
{
//attach flower at depth 1
var flower = sourceMC.attachMovie("flower", "flower", 1);
glow.color = Math.floor(Math.random() *0xFFFFFF);
flower.filters = [glow,bevel];
flower._x = getRandomInt(w, (flower._width/2));
flower._y = getRandomInt(h, (flower._height/2));
}
```

在这里实际上粘贴的是一个放进库之前准备好的图像。注意，在粘贴时用了一个固定的深度，以便当有新的小花重复时可以被替换。源和目标剪辑的命名方式很有用，你将在capture()函数中看到为什么有用。

第二行改变了glow（发光）滤镜的色彩，这里面所用的Math.random()是用于创建随机的黑到白之间的色彩。

第三行，指定滤镜给MC。

最后使用了我自定义的函数getRandomInt()，设置X和Y的位置是一个随机的整数，并且在屏幕边框之内。

3.下面就给位图实时处理的缓冲区加段代码，这个函数比较简单。

```
function capture()
{
destMC._visible = false;
screenShot.draw(sourceMC);
destMC._visible = true;
}
```

这里面先让的目标MC不可见，因为在循环过程中目标MC中将会包含一个之前的原始小花，只是需要用其它的小花，另外我更想观看BitmapData的工作过程。

draw方法（用在下一个函数中）不会清除BitmapData，而是将新数据和老的数据混合，因为不想看到先是一屏，然后空了，再来一屏的效果。需要注意，在使用glow滤镜时星星会是正常的，有时有可能会出现发光的周围不正常的现象。

4.在结束capture()函数时，让destMc显示出来就可以了。这里要用到DrawToScreen函数。DrawToScreen函数的功能就像它的标题一样。目的是要将它绘制在屏幕上。如下代码：

```
function drawToScreen()
{
destMc.attachBitmap(screenshot,1);
}
```

5.这时可以测试影片了，一起来看看效果吧。小花在舞台范围内不断地发光并随机出现（图18）。



图18

位图：是由千万个像素组合而成的，而每个像素都真实记录了每种色彩（颜色）的信息，只要放大它就会看到那些称为"像素"的小色块，我们俗称它们"马赛克"。

像素：能单独显示颜色的最小单位或点，称作像素点。

帧：一秒钟播放的影片数，每张影片就叫一个"帧"。



编者按： 又到了要做明年规划的时候了，明年的“应用心得”栏目要变成什么样？这个问题每一个读者都有发言权，所以对于明年栏目改版有什么意见和建议，都尽快反馈给小编我吧，E-mail：say@popsoft.com.cn。

本期推荐文章

好一记“组合拳”——MV快捷制作

■福建 王新禧

玩赏影音多时，那些MV在令人赏心悦目之余，也会让我们技痒不止，萌生自己动手剪辑一份的冲动。不过，大多数情况下，MV的剪辑一般是使用Premiere之流的专业级软件，而且其主要使用的素材也是AVI等一些文件个头庞大的视音频材料，对于初涉MV制作的人来说，这无疑使得制作门槛大为提高。

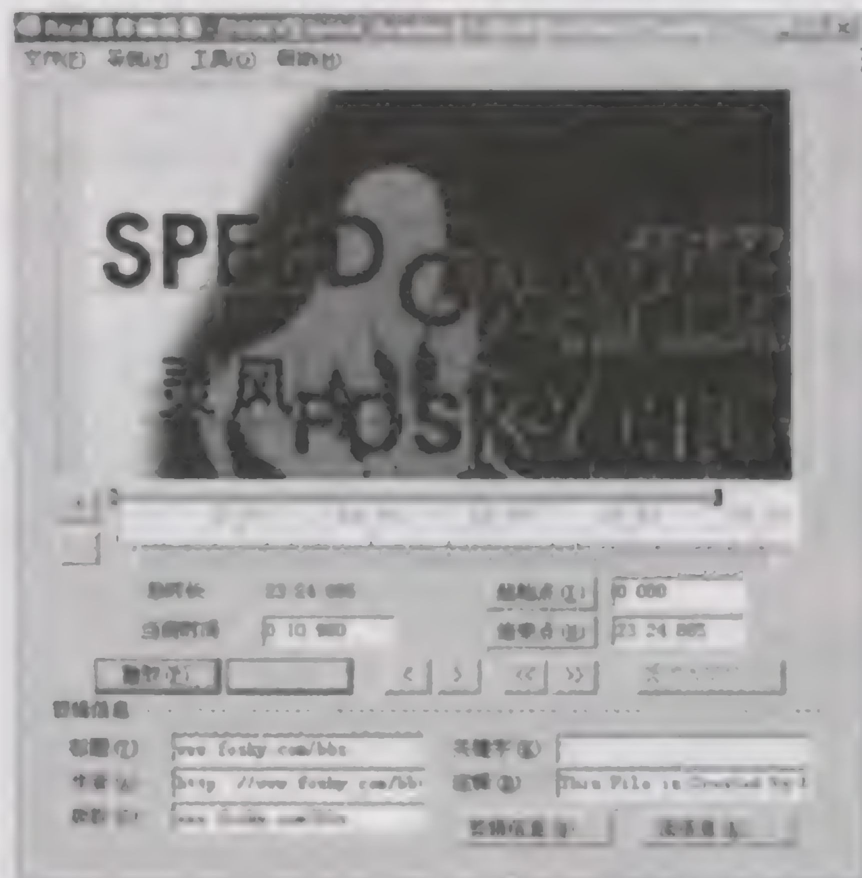


图1

就此，我们可使用一些易用的常见软件进行组合，同时应用网络上流传最为广泛的影音格式RM（或RMVB）文件来共同达成“MV剪辑制作”这一目标。既快捷又便利，而且得到的效果一点也不逊色于专业级哦！

一、软件准备

制作MV，除了必备的素材，制作软件自然是不可缺的！以下这些非专业免费软件，初看之下，你可能会觉得惊奇——这样也行？但实战起来，通过套路灵活多变的“组合拳”的挥击，你就知道它们的犀利了。

①RealMediaEditor

这是RM官方“指导型”压制工具Helix Real Producer Plus中附带的一款小巧的RM文件剪辑工具，可迅捷简便地剪切RM编码类型的各类文件。下载地址是http://www.chinagba.com/down/Software/View-Software-5001.html。

②Easy RealMedia Tools

国人编写，专用于Real视频格式压制的工具，在HPP软件内核的基础上整合了大量颇有益处的功能，本次就主要使用到该软件的特色功能之一——RM文件合并！下载地址是http://redcheek.net/erm/ermp_full.zip。

③Mkvtoolnix

最新流行的媒体文件格式MKV的封装工具，可将多个相关联的媒体文件有机地组合在一起。

下载地址是http://www.bunkus.org/videotools/mkvtoolnix/win32/mkvtoolnix-unicode-1.5.6-setup.exe。

二、剪辑制作

软件都备齐了，再准备好需要剪辑的RM文件，就可开工了。

剪辑制作MV的基础，首先需要对一部作品进行艺术理解，以便在脑海中勾勒出自己所希望制作出的MV的雏形，这点是旁人无法给予帮助的，只能靠自身感觉把握。

1.素材剪切

MV的大致轮廓就绪后，接着就是在大量的RM素材文件中选取自己所中意的场景、片段进行剪切，RealMediaEditor（RME）可担此“重任”。

RME的界面相当朴素，相应的常用键都摆设于上方小型化的播放浏览窗口之下（**如图1**），最贴近播放窗口的就是进度条，其左端“+、-”符号可用于修改进度条的比例关系，便于进行更为精确的时间进度调整。进度条内的一根红色指针，就是当前画面时间点的指示游标了。

RME下部显示的是该段正打开的RM文件的一些编辑信息，包括在播放时显示的文档标题、压制人员、关键字等，这些信息可借助右下角的“剪辑信息”按钮来进行修改。此外，从“剪辑信息”边上的“流信息”中可获知RM文件的编码信息。

时间点指示游标下方的，是播放停止键，其后是两种不同的步进/步退选择。此时开始确定所需剪辑片段的启止时间，若是当前游标时间——恰是理想中的启止时间，则直接按下“起始点”“结束点”，即可方便快捷地导入当前游标所在时间点（**如图2**）。这里要注意的是，时间量的最末是到秒后3位小数，即XX.XXX。默认的初始状态下，“起始点”“结束点”就是RM文件的从始至终的两个时间。



图2

通常在进行剪切之前，我们可先

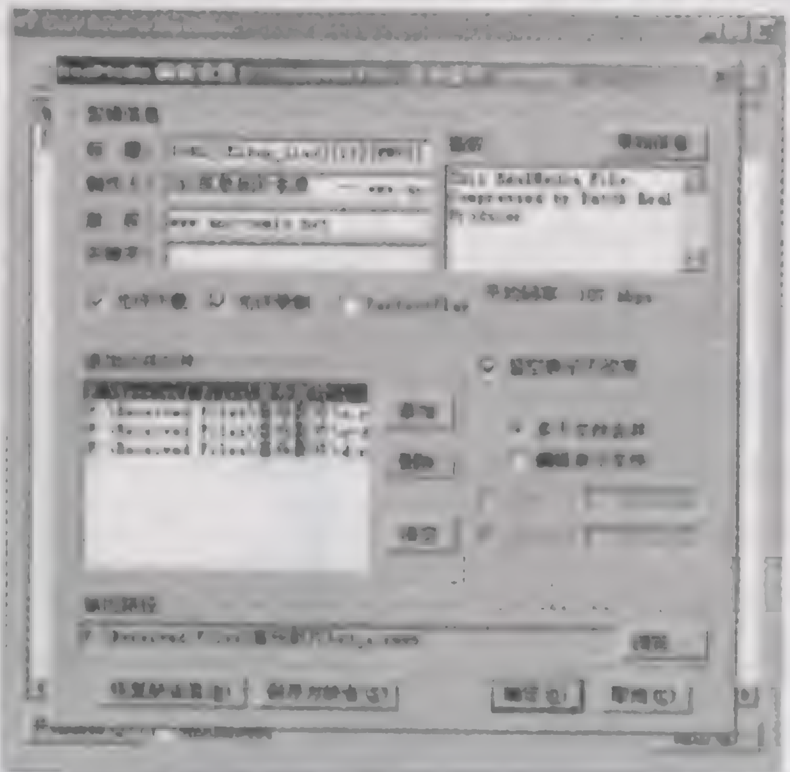

图3

行于播放窗口观察影片的画面进度，确定要截取的目标画面所在的时间位置，其详细时间点可用两组时间步长略有不同的步进/退进行微调，确认无误后根据顺序分别导入"起始点"与"结束点"，点击"播放选定段"来确认片段的完整性，无误后即可保存片段。请注意，这里"保存"和"另存为"是有相当大区别的，"保存"会将之前的影片文件直接用所截取的片段来覆盖保存，慎用（**如图3**）！

2.画面合并

在大量的原始剧情素材中提取了MV所需的片段后，就要按一定的顺序规律进行"画面组合"。个人推荐使用Easy RealMedia Tools来进行批量的RM文件合并。

安装好ERM后，选择启动其中的"Easy RealMedia Editor"程序，进入RM文件编辑模式。在此程序界面上可直接通过鼠标拖拽RM文件，或点选进行添加。选取好RM文件后，点击出现于列表中的该文件，可看到原本灰色的"参数设置"变为可用状态，点击，进入"编辑设置"窗口（**如图4**），其上为文件的剪辑信息，与RME中的类似，中部可进行文件合并处理，将要合并的文件全部添加到中部的"追加列表"里，在右侧选择"多个文件合并"，随后确定输出时的文件名和输出路径，旋即"开始编辑"，稍歇片刻，流畅的MV画面就组合成功了。

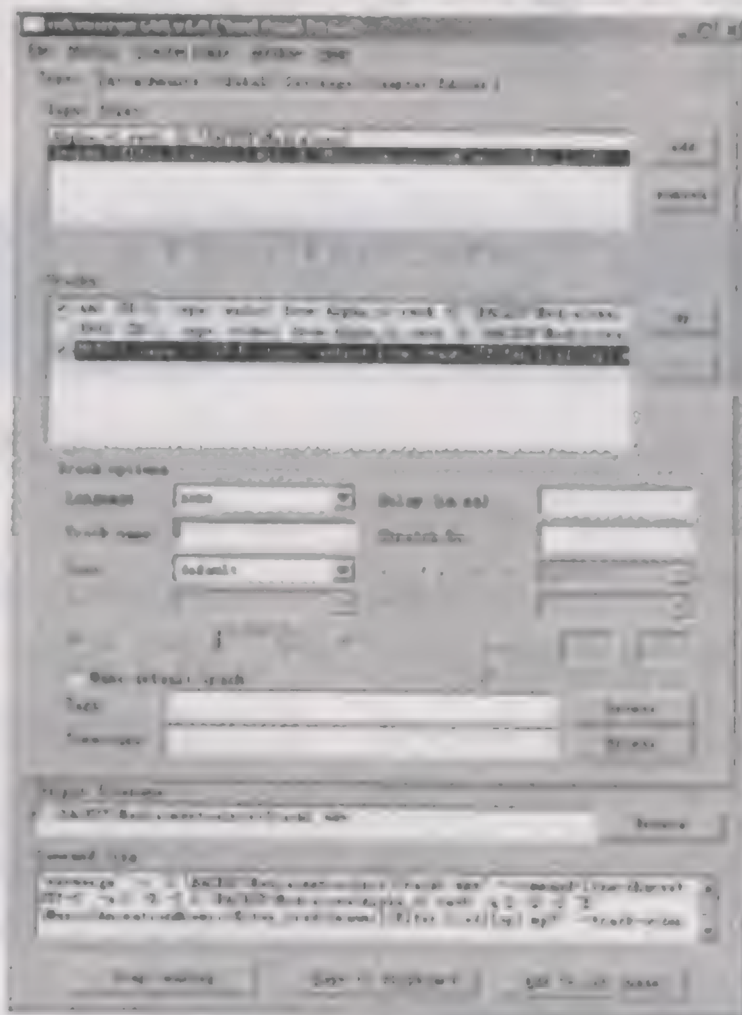

图4

3.音频替换与视频画面结合

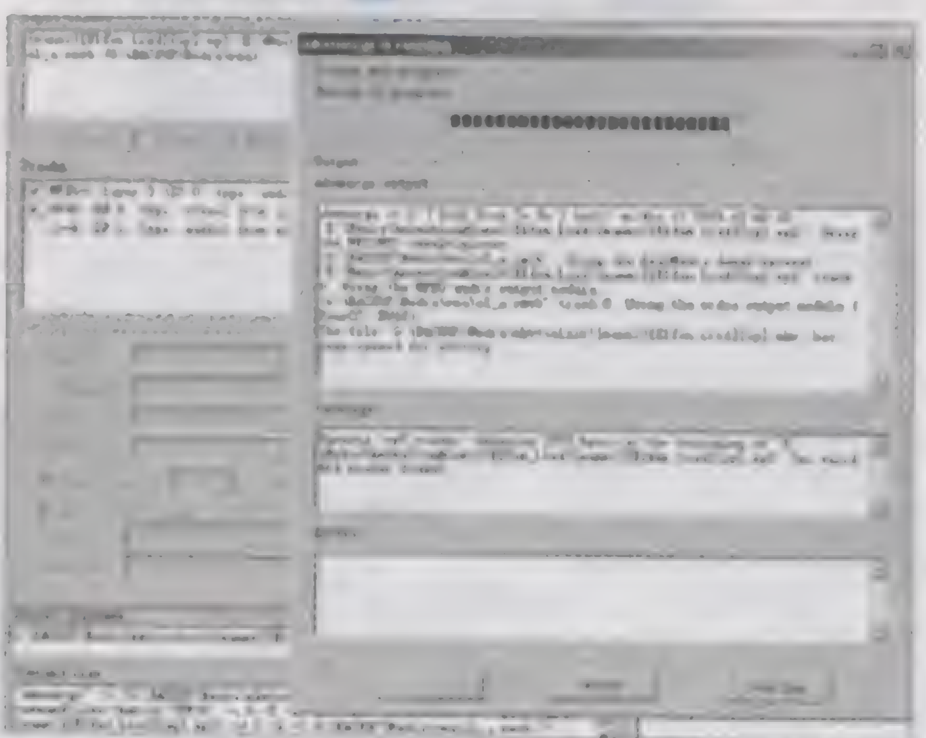
最后一步，是将音频内容结合进刚才制作出的MV画面中。

Mkvtoolnix是新型影视文件类型——MKV的专属工具。通俗地解释，MKV就是一种将多种不同制式的文件格式有机组合在一起并"打包封装"的文件，其可包含各类字幕、音轨、视频，并且这些文件在MKV包内相对独立地存在。鉴于这些软件特性，所以对音频质量要求较高的朋友推荐该软件。

启动Mkvtoolnix工具套件中的Mkvmerge，点击"INPUT"选项卡，拖拽或加入之前合并好的MV视频文件，此时在中部的音轨列表框中，出现目前可选择匹配的背景音轨条目，勾选（**如图5**）。确认程序界面下部的输出文件名后，点击"Start muxing"按钮，等待些许，MV文件的音频部分就完美地与画面结合完毕了（**如图6**）。


图5

至此，我们运用小软件进行组合，剪辑制作MV的计划大功告成。沏杯茶，泡杯咖啡，欣赏着自己制作的MV，听，一片静谧中，唯有轻灵的乐声从你的电脑中飘出，沁人心脾，看，一个人的夜晚，和朋友们一起分享这惬意的时光，沉浸在MV的魔力中，这样的日子，心灵将不再孤独！


图6

在线制作IE搜索工具栏

■山东 眉飞色舞的鱼

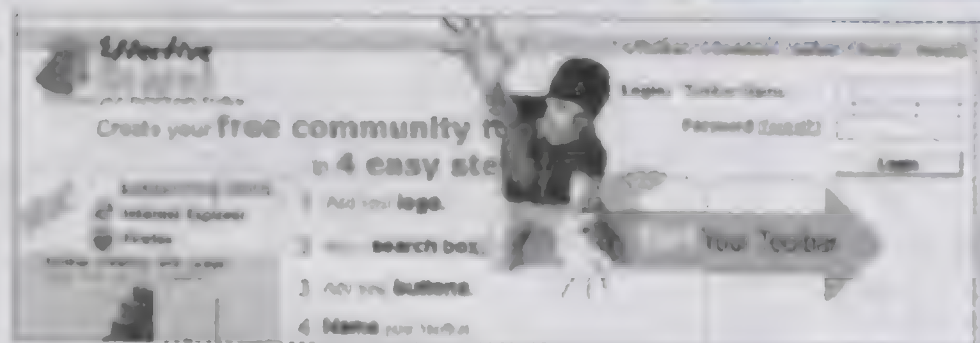


图1

百度、Yahoo、Google……，这些互联网厂商都向用户提供免费的搜索工具栏，虽然执行搜索时很方便，但考虑到个人隐私等方面的原因，很多用户都不愿安装。如果搜索工具栏是自己制作的，大概就没有这种烦恼了吧！什么？不懂编程？没关系，到www.effectivebrand.com去看看吧，只要简单几步，我们就能制作出属于自己的IE搜索工具栏。

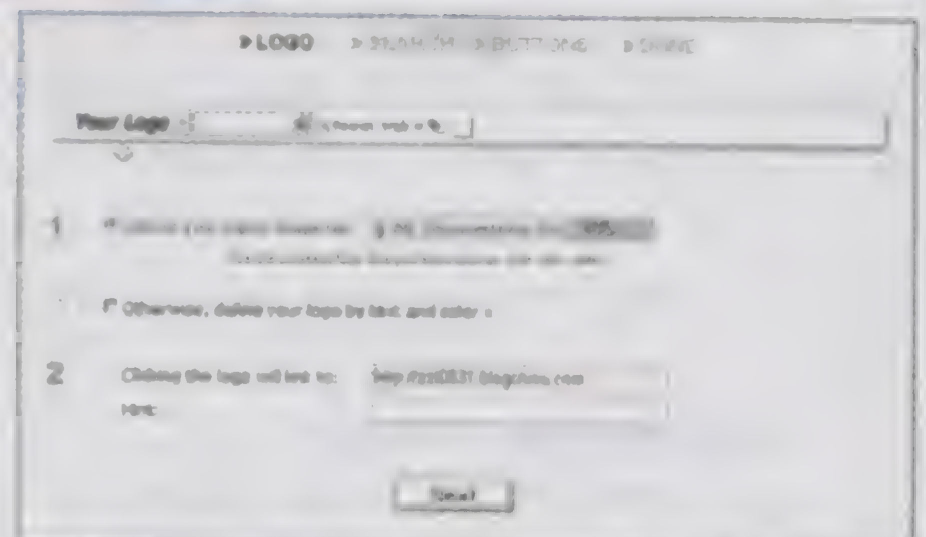


图2

第1步，我们可在网站首页上找到"Start Your Toolbar"链接（**如图1**），单击它会弹出**如图2**所示的页面，现在可

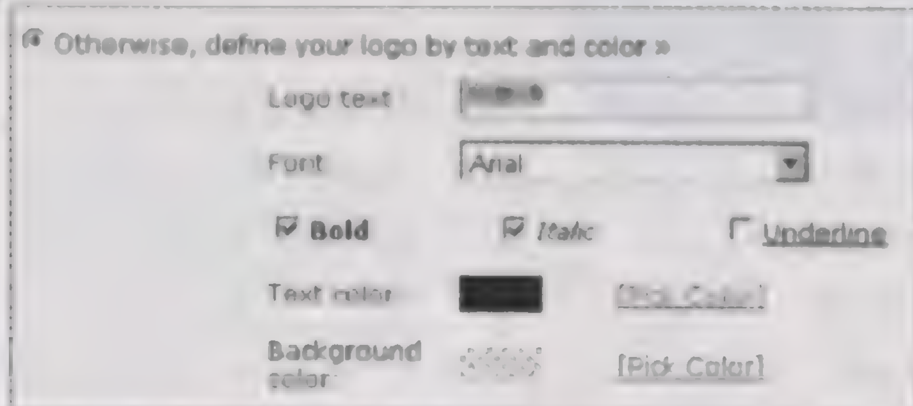


图3

为自己的工具栏设置Logo。

默认选择为“Upload your logo's image file”，即上传自定义的Logo图片，单击“浏览”即可选择。网站只支持上传GIF、JPG和BMP三种类型的图片，图像幅面也不宜过大。

注：关于Logo图片的幅面，网站并未明确提出要求。一般来说，如果上传后在应该显示Logo的地方只有一团黑色，就说明幅面超标，可用ACDSee缩小后重新上传。

图片Logo需要事先制作，如果你懒得动手，也可选择“Otherwise, define your logo by text and color”使用文字Logo。选择后页面上会出现**如图3**所示的区域，在“Logo text”中即可输入Logo文字，在“Font”下拉列表中设置字体，“Bold”“Italic”和“Underline”的含义分别是加粗、倾斜和下划线，经常用文字处理工具的朋友对此会很熟悉。另外，单击“Text color”和“Background color”右边的色块还可更改文字颜色和背景色。

最后在页面下方的“Clicking the logo will link to”中输入当用户点击Logo时将打开的网址，这一步就算完成了。

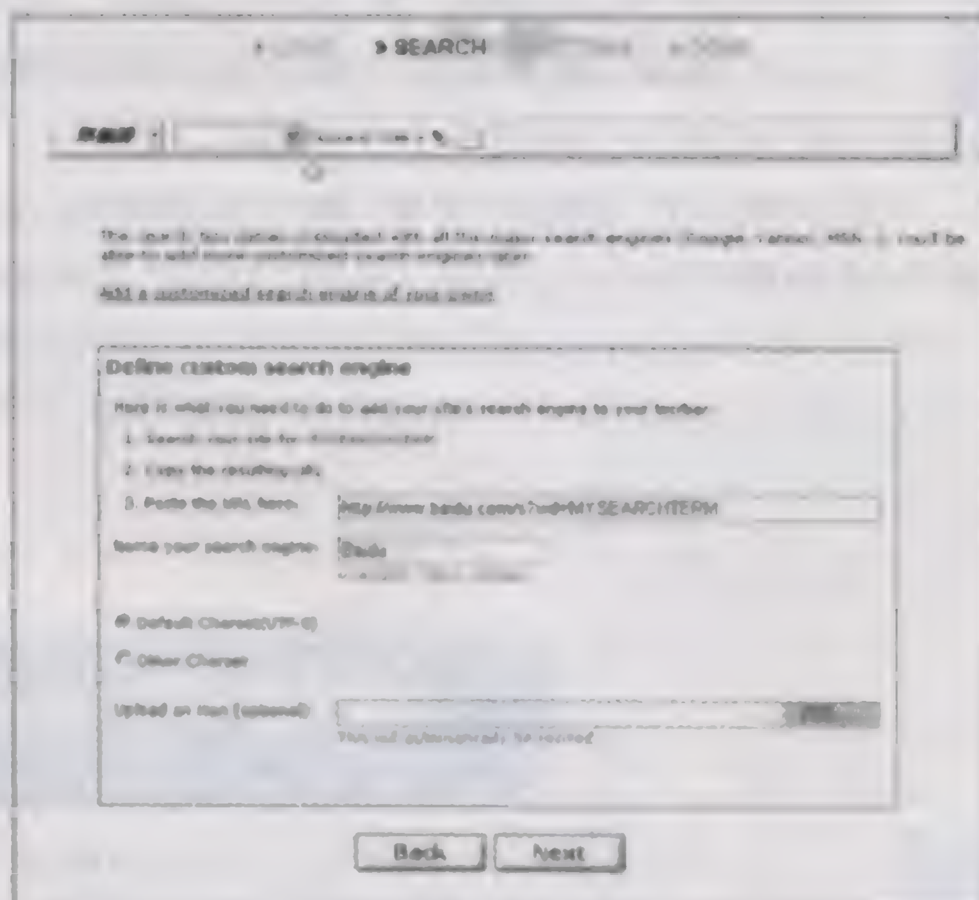


图4

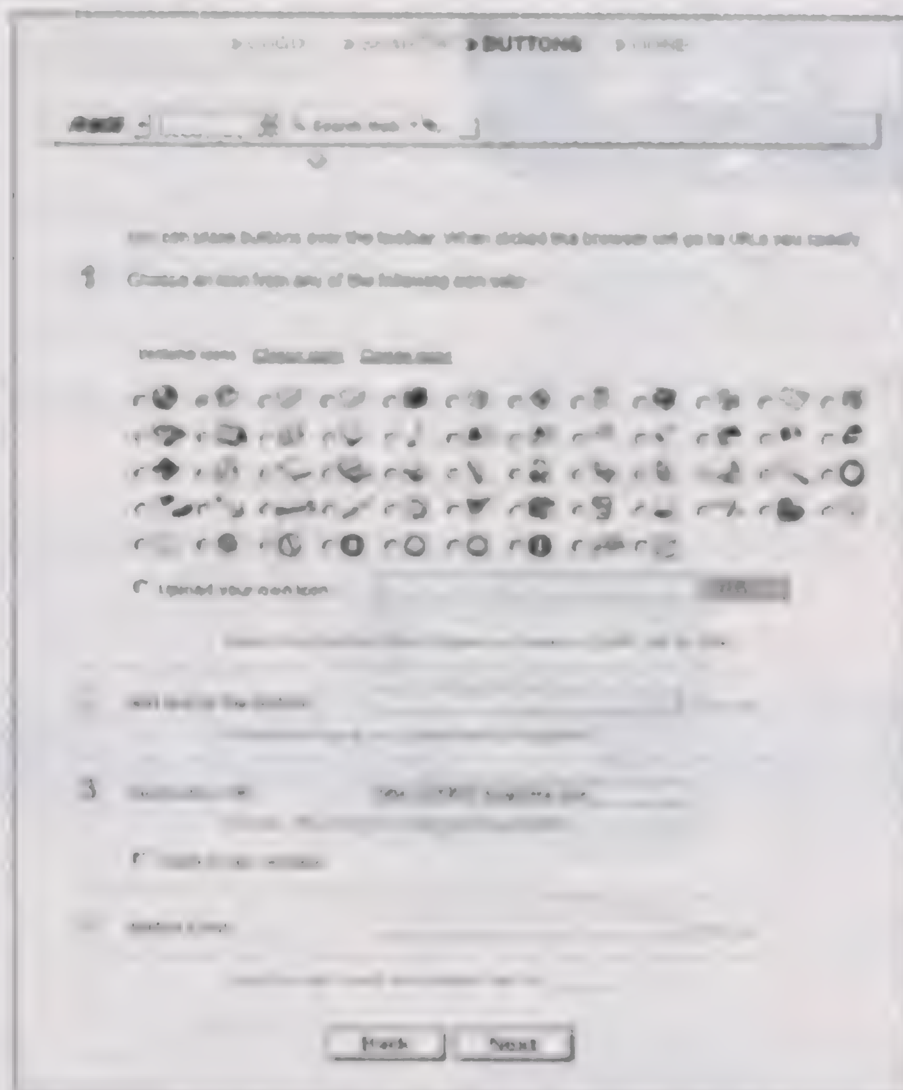


图5

第2步，单击“Next”打开**如图4**所示的页面，在这一步定制工具栏可支持的搜索引擎，网站已自动在其中加入了Google、Yahoo、MSN等搜索引擎，不过唯独没有国内流行的百度，如果你想弥补此缺陷可点击“Add a customnized search engine of your own”进行如下操作。单击后会出现“Define custom search engine”区域，用百度搜索“MYSEARCHTERM”（注意：必须用大写字母），把地址栏里显示的网址粘贴到“Paste the URL here”中，再在“Name your search engine”中输入搜索引擎名称，单击页面下方的“浏览”还可上传搜索引擎图标，不过这个设置并非必要，就省点事吧！

注：看到“Optional”字样没有？它表示此设置为可选内容，是否设置全看个人需要。以后此单词还会出现多次，到时笔者就不再赘述了。

第3步，单击“Next”，打开**如图5**所示的页面，在这里我们可为工具栏添加一个按钮，当用户点击此按钮时，可打开你指定的网页。

首先在“Choose an icon from any of the following icon sets”中选择按钮图标，如果没有自己喜欢的，可单击“浏览”自行上传一个，然后在“Destination URL”中输入要打开的网址，此步即告完成。

提示：在“Add text to the button”中可输入一些文字，它们会显示在按钮右侧，“Button's hint”则是按钮的文字说明。这两项都是可选内容，即使不设置也不会影响按钮功能。

第4步，单击“Next”，打开**如图6**所示的页面，在“Toolbar Name”中输入工具栏名称，在“Password”和“Re-type password”中两次输入同样的密码，以后在修改工具栏设置时会用到它，在“E-mail”中输入有效的电子邮箱地址，然后在“Toolbar Language”下拉列表中选择“Chinese”，在“Choose a Domain”下拉列表中选择一个域名。

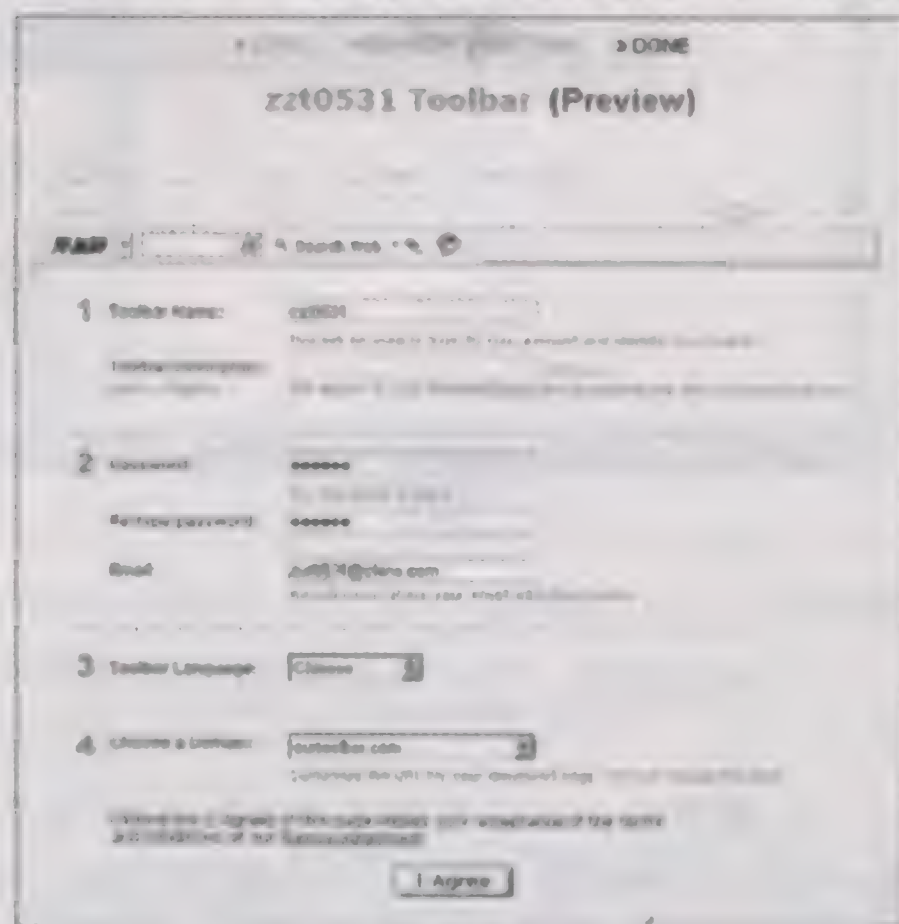


图6

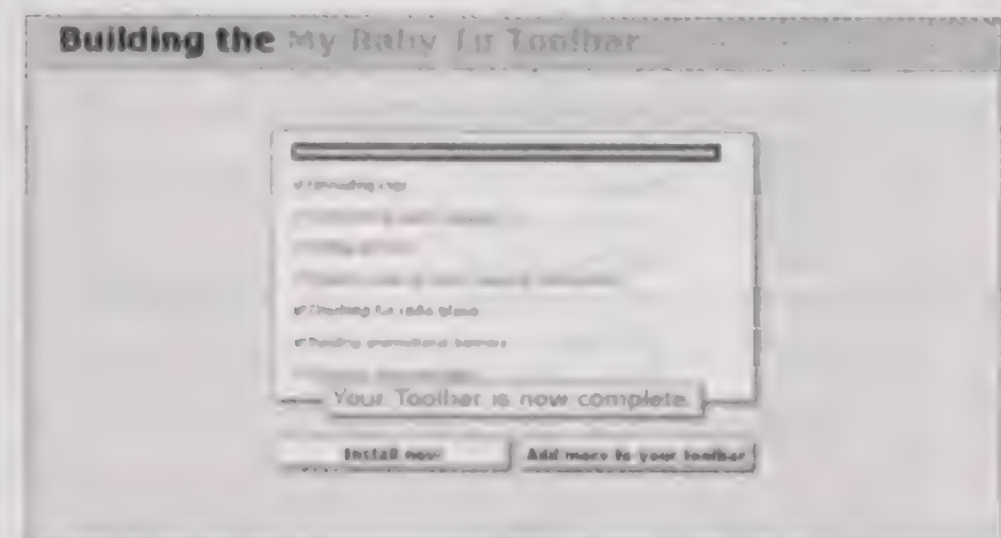
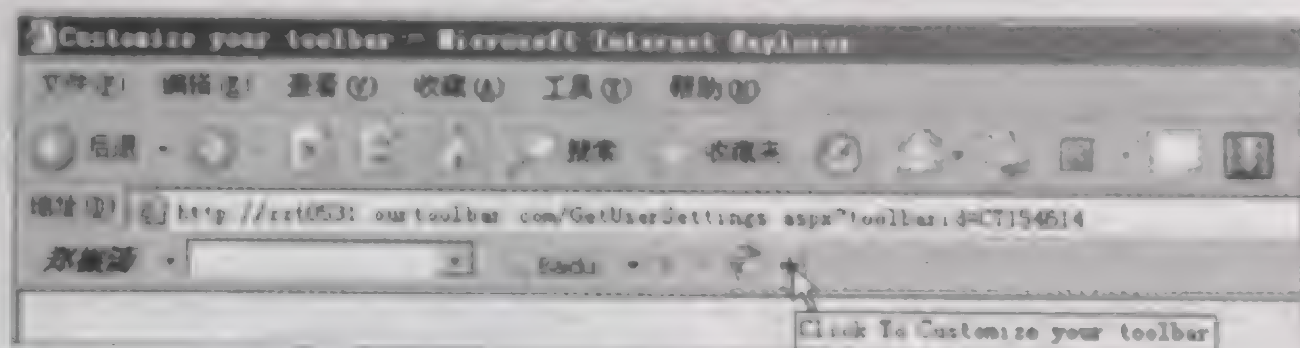


图7

提示：如果在设置工具栏名称时出现“This toolbar name already exists”提示，就说明你输入的名称已被占用了，重新输入一个即可。

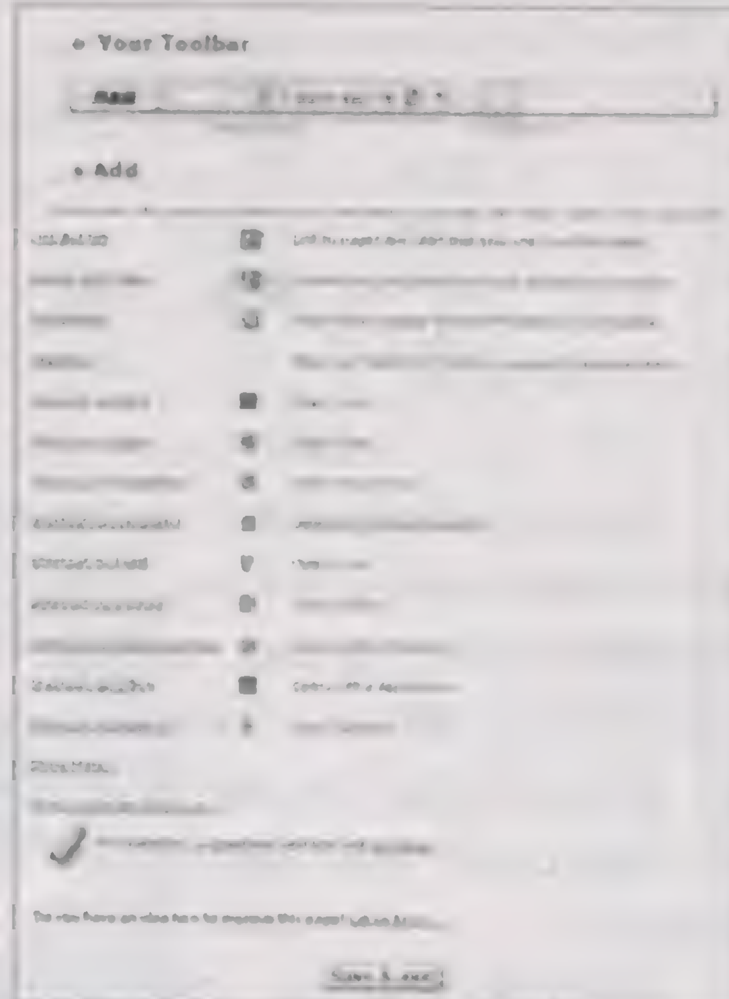
后面这两项设置大概会让你莫名其妙，免费做工具栏也就罢了，难道还免费送你一个带国际域名的网站？呵呵，哪有这种好事，其实我们只能得到一个中文界面的工具栏下载页面。假设你的工具栏名称是


图8

"My"，选择的域名后缀是"ourtoolbar.com"，那么你的工具栏下载页面就是http://my.ourtoolbar.com。

最后单击"I Agree"即可开始制作，完成后会出现**如图7**所示的页面，单击"Install now"即可启动下载工具下载自制的工具栏，此工具栏已被自动打包成独立安装程序，执行它即可安装。

具体的执行效果**如图8**，最后笔者还得说说工具栏最右边那个"+"。单击它会出现**如图9**所示的页面，它的功能就是在你的工具栏上增加各种工具按钮，例如点击"Shortcut to Word"可添加Word的快捷方式，点击"Button with Menu"可在工具栏上添加一个菜单等，最后单击"Save & exit"即可保存更改。

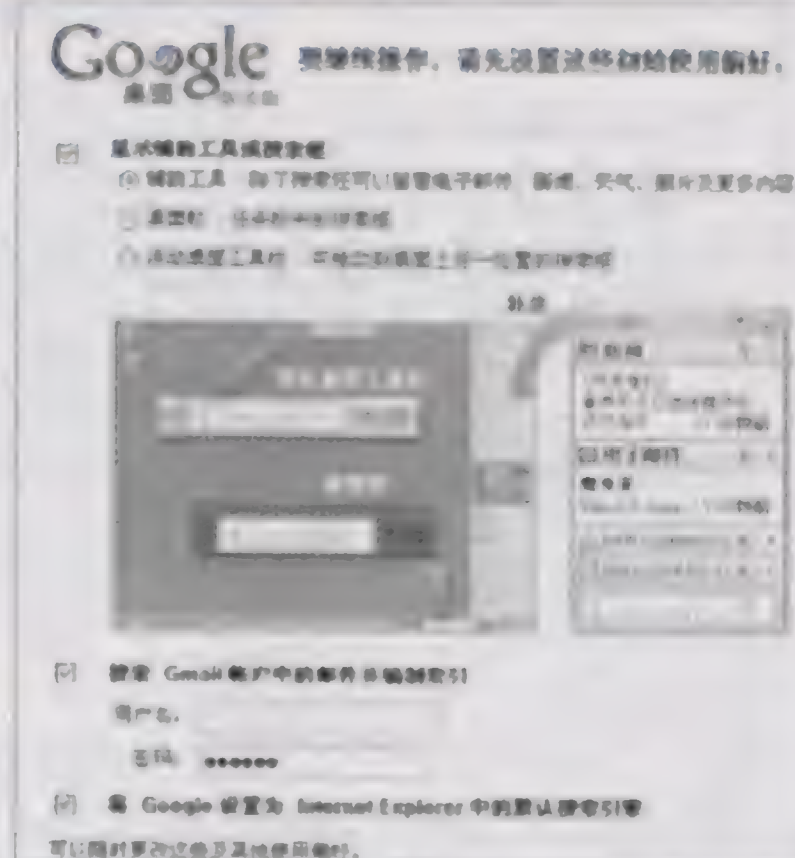

图9

试用办公准备

使用Google桌面搜索打造个性化桌面

湖北 尹飞

Google以它的方便、快捷、准确成为我们最经常用的搜索引擎之一。自从它率先推出Google桌面搜索工具后，由于其功能强大且使用方便，成为桌面搜索工具的首选。Google现在推出了Google桌面简体中文测试版2（Google桌面简体中文测试版2的下载地址是http://desktop.google.com/zh/index.html）。跟测试版1.0相比，测试版2增加了许多新功能，其中个人认为最为实用的功能莫过于"辅助工具栏"了。


图1

安装Google桌面简体中文测试版2后，首先要进行设置（**如图1**），选择辅助工具选项并输入Gmail的账号和密码（以后输入或不输入也可使用，不过如果不输入Gmail的账号和密码，有些功能可能无法使用）后选择确定。

这时，辅助工具栏就会出现在计算机屏幕的右边为我们工作了（**如图2**），它由上至下分为几个部分，分别如下。


图2

1.天气：跟踪多个地点的天气预报，不过现在好像还没有国内的天气预报。

2.电子邮件：可随时显示你的Gmail邮箱中的新邮件并可查看（如果没有输入Gmail的账号和密码将无法使用此功能）。

3.新闻：查看按自己兴趣定制的个性化的最新新闻标题。

4.Web剪辑：其实就是一个RSS和Atom的阅读器，可把自己感兴趣的链接放进去以便可随时浏览。

5.便笺簿：可随时记录自己想要记录的东西，并可自动保存。

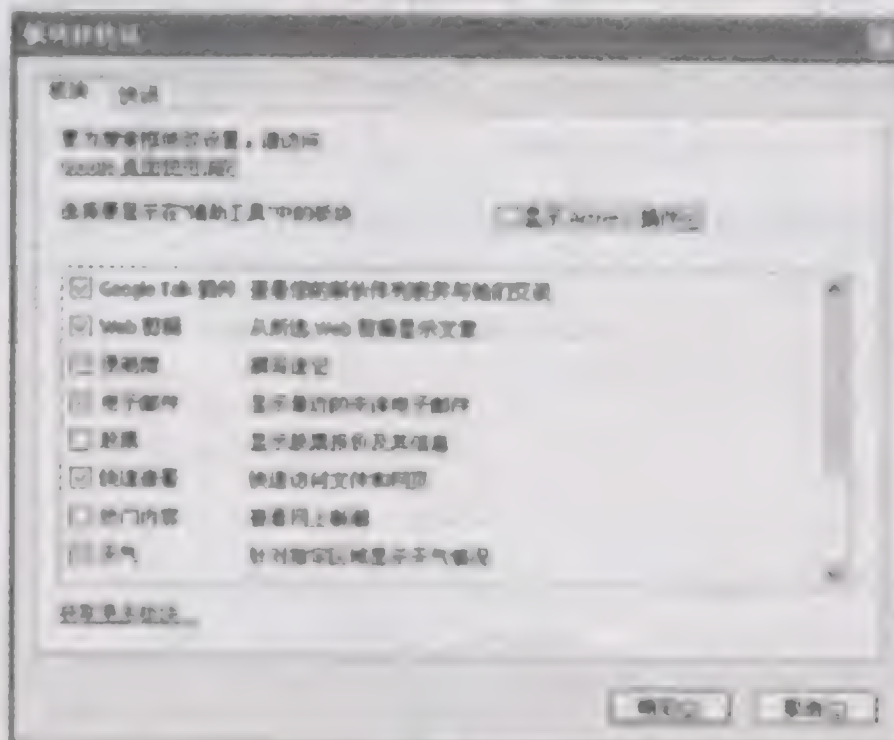
6.照片：可以幻灯片演示的方式播放自己计算机中或网络上的图片。

7.Google Talk：可让你使用Google Talk（Google的聊天工具）与好友交流（必须安装并执行Google Talk后才会显示）。

8.快速查看：将经常使用的网页和文件列表放在方便的位置以便随时打开。

9.搜索栏：在这里我们不用打开浏览器就可使用Google进行搜索了。

辅助工具栏可选择自动隐藏或一直显示，以及在屏幕左边或右边显示。我们还可通过Google桌面简体中文测试版2中的"板块和快讯"（**如图3**）来依照个人不同的需求进行个性化定制。同时，Google桌面简体中文测试版2还支持第三方插件，可到http://desktop.google.com/plugins?hl=zh-CN下载更多插件。这样，以后就可拥有更符合自己需要的个性化工具栏了。现在，还不赶快下载来用吗？


图3

奇门遁甲

和QQ陌生人聊天有新招

■辽宁 QS



图1



图2

腾讯推出的QQ互动状态服务可在不知道对方QQ号码或不加对方为好友的情况下直接向对方发起会话，即使对方不在线仍然可给对方留言。这给我们提供了和陌生人聊天的可能性。不过，要使用互动状态十分麻烦，首先要到"Http://imis.qq.com"点击"生成代码"按钮生成互动状态代码（是形如"http://wpa.qq.com/msgrd?V=1&Uin=陌生人的QQ号码&Exe=QQ&Site=网易社区&Menu=yes""这样的字符串），然后复制粘贴到IE地址栏，回车后才可和陌生人建立一个临时会话，这样就可聊天了。过程比较繁琐，且字符串很长，记忆和键入都比较麻烦。不过，如果你使用的是最新版的QQ 2005 Beta3，那么完全不必不申请互动状态代码，也不必记忆输入互动状态代码字符串而直接和任意陌生QQ号聊天。怎么？不信，那就一起来看看实现的过程。

第1步，启动并登录QQ，在主面板中点击"通讯录"标签，进入"通讯录"页面。在面板空白处点击鼠标右键，从弹出的右键菜单中选择"添加联系人"命令（**如图1**）。

第2步，这时会弹出"新建联系人"窗口，在"姓名"文本框中随意输入一个名子，如"漂亮MM"。在"QQ号码"文本框中输入欲聊天的陌生人的QQ号码（**如图2**），其它各项可任意填写，也可不填，最后点击"完成"按钮。

第3步，回到"通讯录"页面，发现面板中已出现了新建的"漂亮MM"联系人，在其上点击右键，从弹出的右键菜单中选择"发送即时消息"命令（**如图3**）。

第4步，这时就会弹出一个临时会话窗口（**如图4**），在这里你就可和陌生人聊天了，是不是很简单？有此需要的朋友还不快试试……



图4

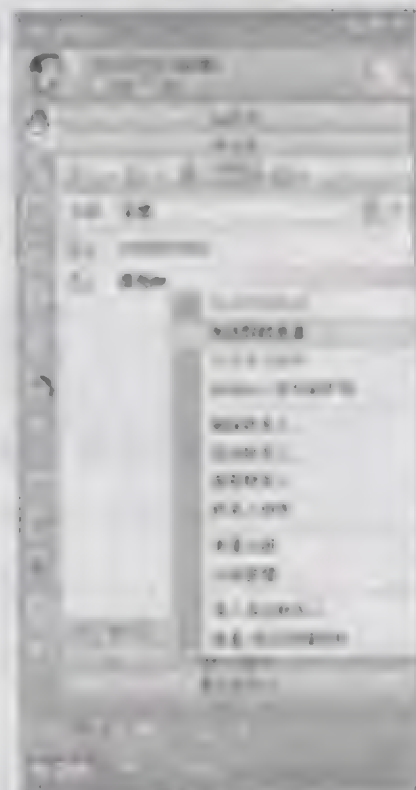


图3

用瑞星杀毒软件查杀代理下载器DPY病毒

病毒名称：代理下载器DPY（Trojan.DL.Agent.dpy）

病毒类型：通过网络传播

病毒危害级别：★★★

病毒发作现象及危害：

病毒运行后将自己安装到系统目录，同时修改系统配置文件实现开机自动运行。病毒会连接网页，下载其它病毒和木马程序，下载的病毒或木马可能会盗取用户的账号、密码等信息并发送到黑客指定的信箱中。

手工删除

一、停止病毒的服务

该病毒会创建一个服务项目以实现每次启动计算机时能自动运行。因此我们清除病毒前一定要先停止它的服务，否则无法删除DLL格式的病毒文件。

右键点击"我的电脑"，选择"管理"一项打开"服务"，或直接执行"services.msc"。在打开的"服务控制台"中查找名为"Windows Audio Services"的项目，双击打开。

如果服务状态为"启动"则点击停止按钮，最终让其服务状态变为"已停止"。

二、删除病毒文件

1.打开"我的电脑"，进入Windows系统目录（默认为C:\Windows\System32），找到"winms.exe"文件，将其删除（注意不要删除winmsD.exe）。

2.删除系统目录下的"nt_g_dll.dll"和"nt_plus_dll.dll"文件。如果系统提示拒绝访问、无法删除等消息则重新启动计算机后再删除。若仍然无法删除可能是没有正确停止病毒的服务程序，请重新进行第1步操作。

三、修复注册表

打开注册表编辑器，找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\winAudSer，将该项目完全删除。

重新启动计算机，此时病毒已被清除干净。

瑞星提示：由于该病毒会自动从网站下载其它病毒或恶意程序并运行，因此清除掉这个病毒后极有可能用户的计算机已被其它病毒感染，因此建议用户使用杀毒软件并升级到最新版本进行全盘扫描，彻底查杀此类病毒。

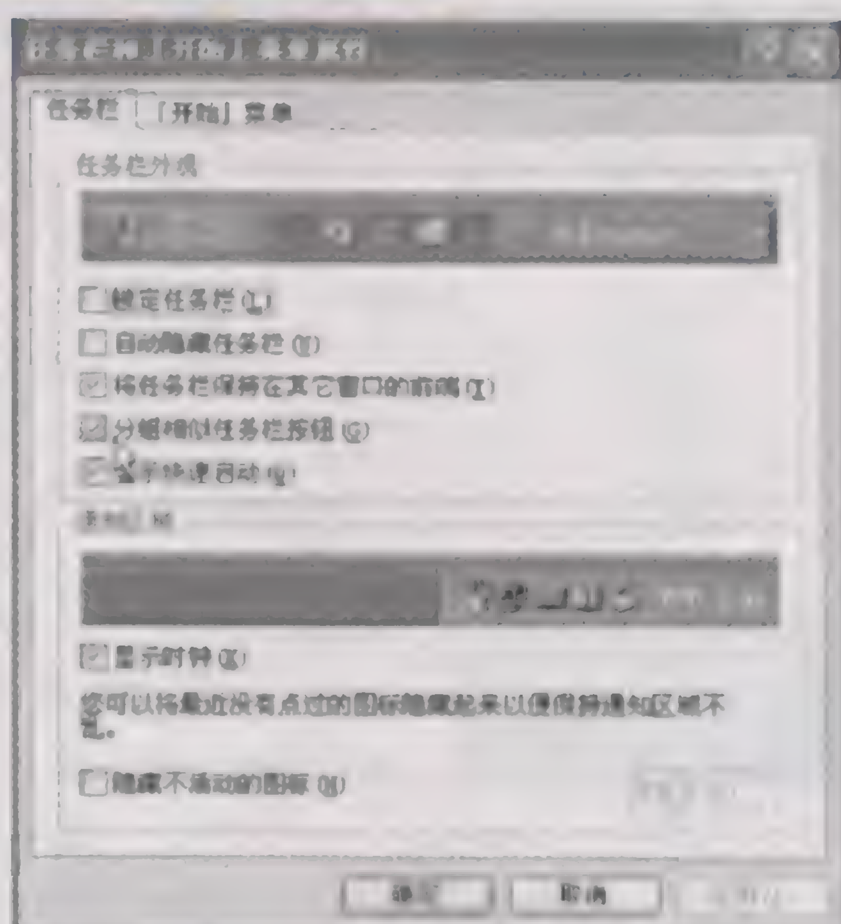


如遇病毒，请拨打反病毒急救电话010-82678800或访问瑞星反病毒资讯网http://www.rising.com.cn。

巧用Windows XP分组相似任务栏按钮功能

■山东 西贝

当打开多个窗口时，Windows的任务栏就变得拥挤，按钮显示的文字不足以表明其所代表的窗口信息。为此，Windows XP提供了分组相似任务栏按钮的功能。


图1

一、分组相似任务栏按钮功能

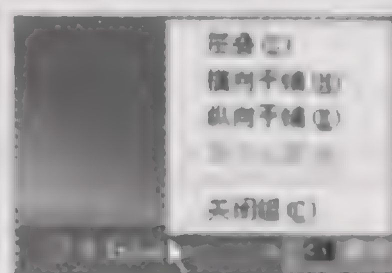
分组相似任务栏按钮选项以两种工作方式处理任务栏按钮：一是群集，即从同一程序打开的项目在任务栏上相互毗邻；二是分组，即从同一程序打开的项目在任务栏上分组到一个按钮中。当任务栏没有足够的空间为每个按钮显示尚可接受的文字量时，就会进行分组，最先打开的程序将最先分组。当任务栏上又有较大的空间时，将取消这些项目的分组。

二、启用分组相似任务栏按钮

分组相似任务栏按钮选项在默认情况下是开启的，若你的Windows XP没有启用该功能，请将其打开。

1.用鼠标右键单击任务栏，然后单击“属性”。

2.单击“任务栏”选项卡，然后单击以选中“分组相似任务栏按钮”复选框（**如图1**）。


图2

三、使用分组相似任务栏按钮

经分组后的任务按钮右边的三角形表示在该程序中打开了多个文档，要访问其中一个打开的文档，请单击任务栏按钮上的三角形，然后单击列表中的一个文档名称。要同时对所有打开的文档起作用，请用右键单击该按钮，将会显示一个菜单，单击其中的“关闭组”（**如图2**）则关闭所有打开的文档。

四、更改分组相似任务栏行为

默认情况下，当你在“任务栏”属性中启用了分组相似任务栏按钮时，只有在任务栏按钮开始变得太小时项目才分组，而且你第一个打开的项目将第一个被分组。若要更改此行为，请在下面的注册表项中创建一个名为“TaskbarGroupSize”的DWORD项（**如图3**）：

HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced

此注册表DWORD项的值与作用如下：

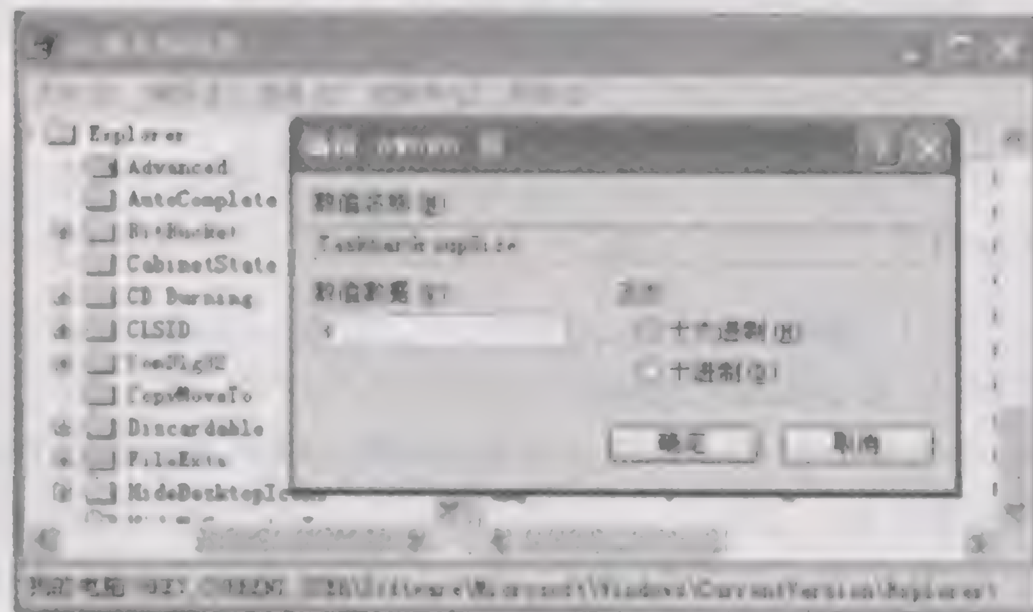
值——作用

0——（默认）按时间分组（最早的最先分组）

1——按大小分组（最大的最先分组）

2——对任何大小为2或更大的组进行分组

3——对任何大小为3或更大的组进行分组


图3

更改“TaskbarGroupSize”的值后，注销并重新登录Windows XP，新值生效。

分组相似任务栏按钮虽然提供了诸多便利，却带来一个副作用，就是当一个程序的多个文档显示为一个任务栏按钮时，要关闭其中之一，如果按钮列表提供的名称看不出该窗口的内容时，特别感觉不顺。所以，是否开启该功能，就由你自己试用后决定吧！以上所述同样适用于Windows Server 2003系统。

用组策略阻击“流氓软件”

■山东 ZT

在网友下载的软件中附带未经用户许可就强制安装的软件或插件，这就是“捆绑”，是“流氓软件”们的重要推广方式。一般来说，用户很难避免它们的骚扰，但探究一下就会发现，软件的安装其实就是个解压和调用安装程序、复制文件的过程，如果能在“流氓软件”的安装文件被调用时就阻止它运行，不就把它们拒之门外了吗？明白了这个原理，我们就可用系统组策略阻击流氓软件了。

第1步，在“开始”→“运行”中输入“gpedit.msc”，按回车打开“组策略”窗口。

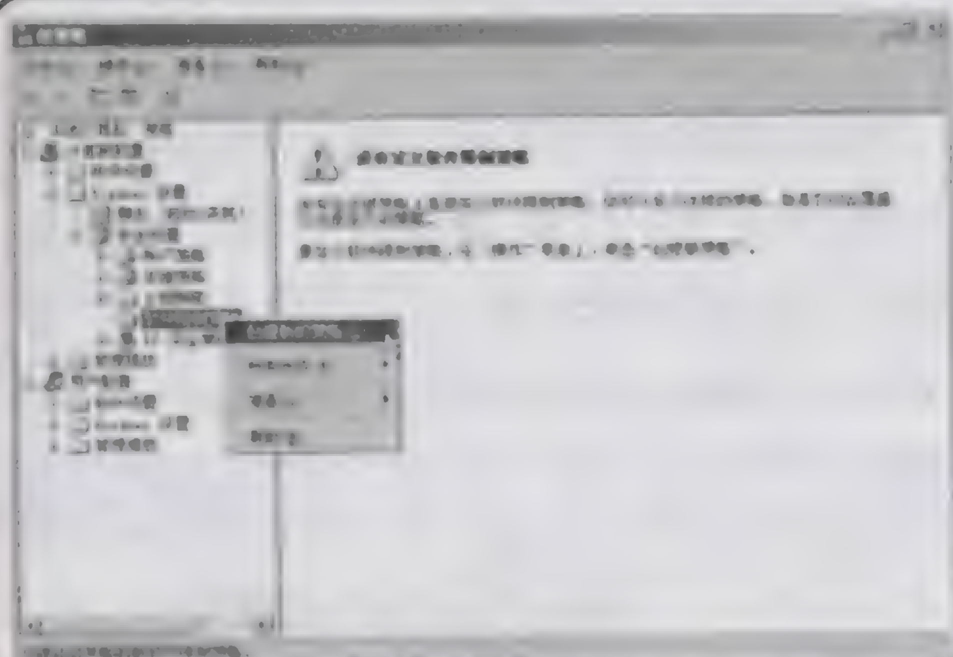


图1

第2步，依次单击“Windows设置”→“安全设置”→“软件限制策略”，默认状态下此策略应为空白，在“软件限制策略”上单击右键，选择“创建新的策略”，**如图1**，其下会出现“安全级别”和“其它规则”两个策略。

第3步，选择“其它规则”，然后在右边窗口空白处单击右键，在弹出的菜单中选择“新散列规则”，打开**如图2**所示的对话框，单击“文件散列”中的“浏览”选择“流氓软件”的安装文件，再在“安全级别”下拉列表中选择“不允许的”，单击“确定”关闭对话框。

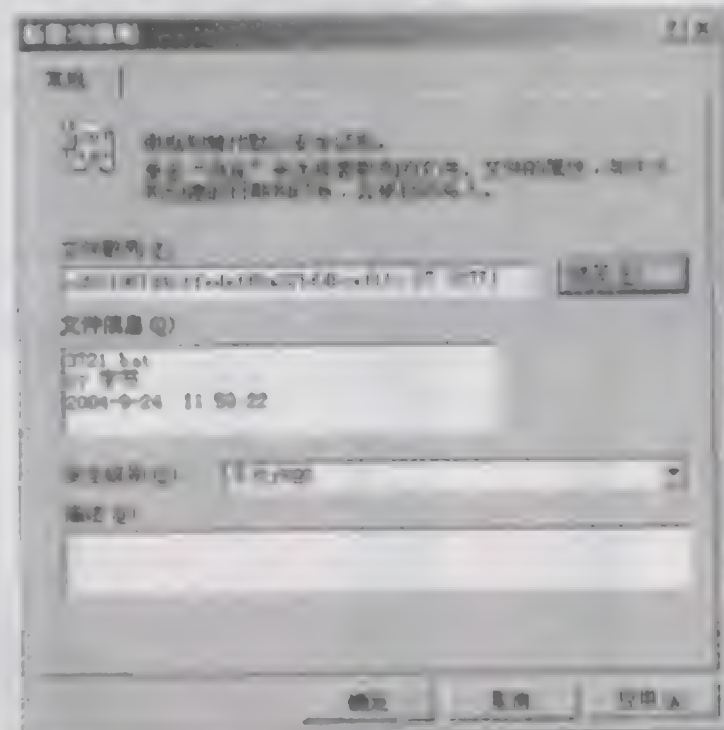


图2

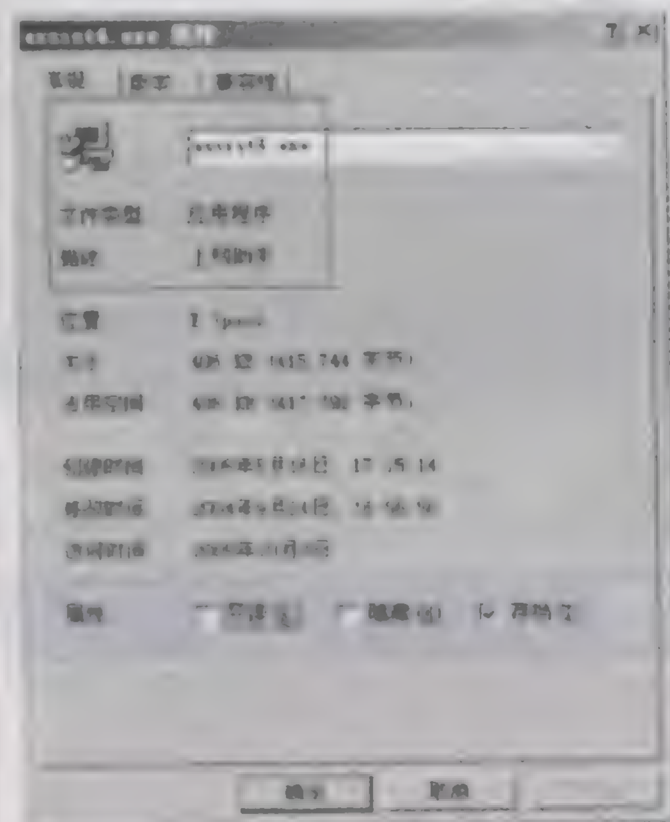


图3

提示：这一步的关键就在于如何确定“流氓软件”的安装文件，其实并不困难。以常用的P2P软件Poco为例，此软件捆绑了3721上网助手，只要查看其安装目录就可找到两个看上去和P2P不相关的程序3721.bat和Assist4.exe，前者毫无疑问属于3721，查看后者的文件属性就会发现其“描述”为“上网助手”，**如图3**，禁止目标就是这样确定的。

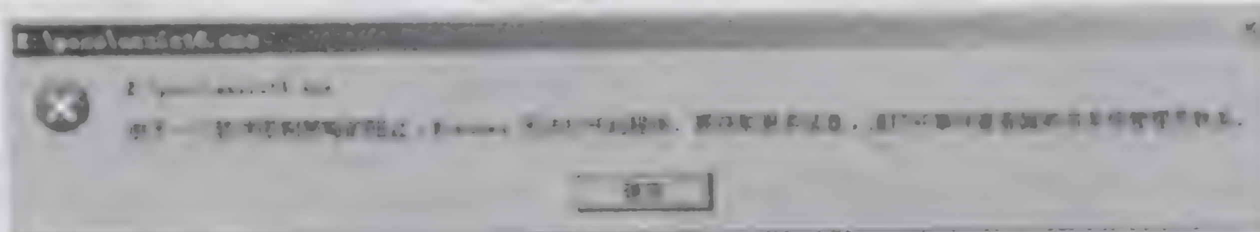


图4

设置完成后重新启动计算机，此策略即可生效。以后当此程序将被执行时，就会出现“……Windows无法打开此程序……”的错误提示，**如图4**。另外，此策略相当“聪明”，不管是改名还是更改程序目录，它都能明察秋毫，坚决阻止其运行。

怎么样，有了这个免费的“保护伞”，我们再也不必担心流氓软件了。

“〇”字输入玩技巧

■辽宁 QS

“〇”这个小不点，虽说个头不大，但也是个出了名的刺头，给用户的文字录入工作带来了不少烦恼。在文档编辑完成后，一般都需要留下落款和年月日，当需要输入“二〇〇五”这样的日期时，却发现不知道该如何输入！很多用户都是用“0”（阿拉伯数字0）或“O”（大写英文字母O）来代替，无论是“二00五”还是“二OO五”在Word文档中都显得不伦不类。那么，该如何输入刺头“〇”呢？现在又到了年终岁尾了，又是写工作总结和制发年初工作计划的时候，为避免年月日不伦不类这样的笑话，笔者向大家介绍几种“〇”的输入方法。

1.用智能ABC输入法输入

在需要输入年月日时，将输入法切换为智能ABC输入法，直接输入“i”+“0”（阿拉伯数字0）两个字符，回车后就可成功输入“〇”了。这个方法比较适合用记事本编辑文本的朋友。

2.Word智能转换法

在编辑Word文档过程中，直接输入阿拉伯数字年月日，然后利用其智能转换功能转换为大写日期。例如我们要输入“二〇〇五年十月十九日”，可直接输入“2005年10月19日”，回车后会显示出一个智能标记，下面带紫色虚线标识，当鼠标移动其上时，在右上角会出现一个“i”标识，点击一下，从其下拉菜单中选择“改为农历显示”，这时Word会将“2005年10月19日”自动更改为“农历二〇〇五年九月十七”，再在“i”标志上点一下鼠标，在下拉菜单中选择“改为阳历显示”就可将“农历二〇〇五九月十七”更改为“二〇〇五年十月十九日”，操作输入也十分快捷。

3.符号插入法

在使用Word编辑文档过程中，当需要输入“〇”时，点击菜单栏的“插入”→“特殊符号”，然后在弹出的符号列表框中，点选“特殊符号”选项卡，在对应的列表框中，双击“〇”标志就可以了。

4.日期插入法

在Word中，如果要输入当前日期，还有更为简单的方法。点击菜单栏的“插入”→“日期和时间”选项，在弹出的“日期和时间”窗口中，在“可用格式”列表框中选择年月日的大写格式，最后单击“确定”按钮，即可将当前日期输入到Word文档中了。

一句话技巧

大家都知道，当我们用智能ABC输入法输入“二〇〇五年八月六日”时，可直接输入“i2005n8y6r”，回车即可，“n”“y”“r”分别是“年”“月”“日”。但上述方法只能输入月和日是一位数的，如果输入“二〇〇五年十一月十八日”，则不能输入“i2005n11y18r”，必须是“i2005ns1ys8r”，其中多出了一个“s”，是当成“十”的意思，“二十”则要输入“2s”，“三十”则要输入“3s”。

辽宁 QS

编者语： 2005-06赛季的NBA常规赛在11月2日正式打响，很多人可能还沉浸在上赛季马刺战胜活塞夺冠的一幕幕、麦蒂惊世骇俗的35秒、斯威夫特在姚明面前的暴扣、姚明稳健的投篮以及过多的犯规……展望新赛季，哪支球队将获得联盟总冠军，哪个球员会给大家带来惊喜，我们将在网上找到答案。

■安徽 飞飞

NBA诸强网上寻踪

新赛季炒场点兵及赛事预测

一、休斯顿火箭队——锋线实力提升、期待姚明发威



图1

首轮对阵：国王VS火箭（图1）

比赛时间：11月3日（北京时间9:30）

最佳组合：姚明+麦蒂+斯威夫特（图2）

官方网站：http://www.rockets.com（图3）

之所以第一个介绍火箭队，那是因为有姚明这位身高达到2.26米的超级中锋。在过去的2004-05赛季，火箭队、姚明以及MM组合（姚明和麦蒂）受到亿万球迷的关注，当然大部分来自于他的祖国——中国。关于姚明的网站众多，最权威的就是他的官方网站（http://www.yaoming.net/）；最全面的就是TOM的姚明专题（http://sports.tom.com/nba/rockets/yaoming/）；内容更新最及时的就是搜狐，随时以文字报道比赛战况（http://weblive.sports.sohu.com/basketball/index.php?c=sports007）。



图2



图3

随着新赛季的来临，各网站和论坛都在预测火箭队会与哪位著名球员"联姻"，官方网站上的报道证实火箭已用2800－3000万美元从灰熊队签下了强力大前锋斯威夫特，有了斯威夫特的加盟，这样在前锋线就弥补了老迈的霍华德的不足，从而更好地辅佐姚明和麦蒂，原来的MM组合也变成了MSM组合，火箭队的成绩也将更上层楼。麦蒂作为MM组合的另一成员，被中国球迷爱戴程度自然不亚于姚明，他的中文网站（http://www.t-mac.cn/）资料就颇为全面，论坛也极为热闹。ClutchFans(http://www.clutchfans.net/)对火箭队引进的新球员做了非常详细的报道，其中包括大前锋斯威夫特、小前锋格洛弗，新秀海耶斯和朗福德等，他们的加入进一步提升了球队的综合实力，并且还成功签下了原猛龙"街球王"拉夫·阿尔斯通，从而大大弥补了控球后卫的隐患。作为火箭新成员的拉夫·阿尔斯通还没有中文主页，但是相关消息已经充斥各大体育论坛，如在休闲篮球论坛（http://club.koulan.net）中就把他的比赛资料、成长史和图片一一列出，网友可以从此了解到"街球王"是如何"教训"NBA高手们的。

随着新人加入球队，NBA论坛（http://bbs.nbasky.net/index.asp）中争论也日趋激烈，平均每小时约有300多会员在线讨论赛事，大部分网友认为球队目标再不是季后赛过客，预计在范甘迪的率领下应该可以进入西部联盟前四，甚至和达拉斯小牛队还有得一拼，并且能顺利进入季后赛，预计至少可以打进第二轮，不过冲击总冠军的希望还不大。还有一部分网友认为拉夫·阿尔斯通加入球队后，火箭最大的隐患不再是控球后卫，拉夫·阿尔斯通可以让球队的整体实力日趋均衡。论坛上更多人希望新老球员磨合顺利，姚明能有更加出色的发挥，火箭才有望打进西部总决赛。

二、圣安东尼奥马刺队——稳定系数再增、联盟冠军热门



图4

首轮对阵：火箭VS马刺

比赛时间：11月18日（北京时间10:30）

最佳组合：邓肯+吉诺比利+帕克（简称GDP组合）

官方网站：http://www.spurs.com

马刺（图4）首轮对阵火箭将是客场作战，面对实力大增的火箭队，马刺中文论坛（http://www.chinaspurs.com/）中的网友预计马刺很难大比分取胜，小胜的可能性比较大，对周边新闻感兴趣的网友可去论坛的视频区、资料区和图片区浏览。马刺队在保留了上赛季夺冠的原班人马外，还引进了芬利、范埃克塞尔两员大将，夺冠呼声依然高涨。

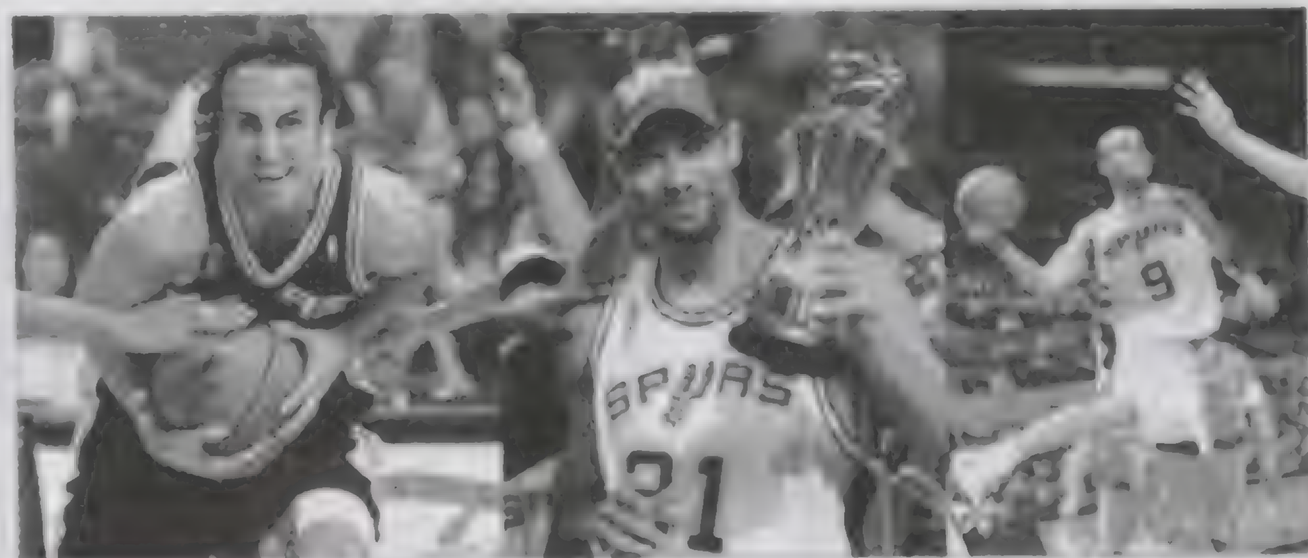


图5

在上赛季，马刺队在“石佛”邓肯的带领下，凭借吉诺比利、帕克的出色发挥，夺得全联盟的总冠军，新赛季引进了芬利、范埃克塞尔两员大将后，实力、经验得到进一步的提高，但是不会撼动GDP组合（图5）的变化，邓肯依然是GDP组合、马刺队的核心。南方网的专页（http://www.southcn.com/sports/star2/duncan/）对邓肯进行了详细的介绍，**而且南方网对NBA各主要球员均有专页，包括新闻、图片和视频。**在马刺官方网站（http://www.spurs.com）做的调查中（图6），得分后卫（Shooting Guard）“飞人”吉诺比利以46%的支持率获得了网友的肯定。支持吉诺比利的网友可访问他的官方网站（http://www.manuginobili.com/）以获取丰富资料，但是目前只有西班牙语和英语两种语言可以选择。在中锋位置，依然是二流中锋穆罕默德替补内斯特洛维奇，不过主教练波波维奇的神奇用兵发挥了两位中锋的最大优势，关注主教练波波维奇的网友可在NBA官方网站了解相关资料和图片，以及他的用兵策略。

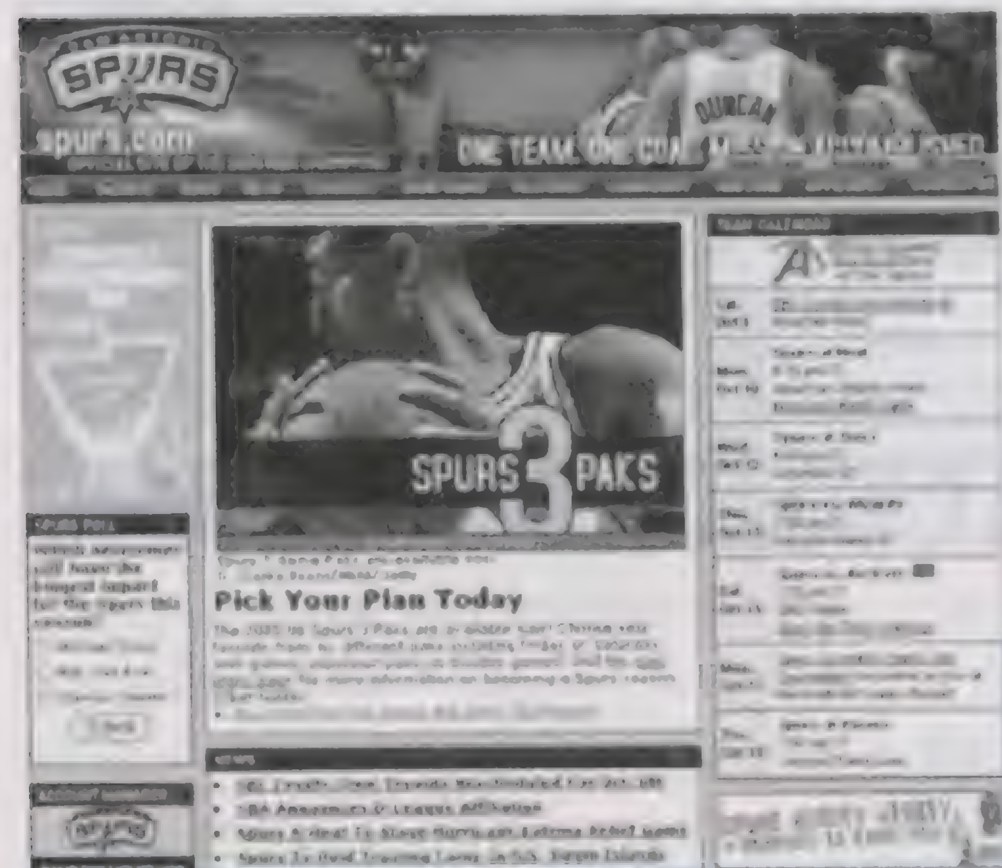


图6

预计在2005-06常规赛，提升锋线火力的火箭和小牛仍然无法动摇稳健的马刺，马刺顺利取得西南赛区的第一名将不成问题，只有菲尼克斯太阳队才能造成威胁。不过马刺目前的不足是外线的稳定性问题，引进的芬利和范埃克塞尔如何快速融入到球队的整体中。只有解决了这些不利的因素，马刺才会继续上演2004-05赛季的夺冠一幕。在MySA（http://www.mysanantonio.com/sports/spurs/）中网友们已经做了详细的分析，读者若是有兴趣也可进去讨论。

三、菲尼克斯太阳队——进攻篮球典范、季后必进四强

首轮对阵：太阳VS火箭

比赛时间：11月24日（北京时间8:30）

最佳组合：纳什+斯塔德迈尔+马里昂

官方网站：http://www.suns.com



图7

在新赛季，太阳（图7）与火箭的第一次常规赛较量将于11月24日展开，太阳主场挑


图8

战做客的火箭。每每碰到太阳，火箭取胜欲望似乎更加强烈，别忘了他们还是"客场龙"，姚明在2004-05赛季客场挑战太阳就曾砍下27分、22篮板，预计太阳将主场惜败。

为了迎接新赛季，太阳在夏季转会市场上获得了拉加·贝尔、库托·托马斯、詹姆斯·琼斯等球员，让其整体实力进一步增强，南方网也为这些新鲜血液开辟了专页，以便网友能更方便地了解新人的资料。不过，这些新生血液的注入不会改变纳什+斯塔德迈尔+马里昂的首发组合地位（图8）。纳什是盘活整支太阳队的"发动机"，助攻次数高居全联盟之首，在纳什中文网（http://sports.tom.com/nba/nash.html）中有相关比赛图片和视频供下载。而斯塔德迈尔雄霸太阳内线，在最新的中锋排行中跃居第二位，将是最有希望冲击奥尼尔的中锋，他的官方网站为http://www.thatsamare.com/，但目前只有英语可供选择。在太阳官方网站（http://www.suns.com）做的调查中（图9），关于谁能帮助斯塔德迈尔提升得分，有45%的网友提到需要整个队伍的发挥，33%的网友提到需要靠马里昂的支持。而马里昂作为小前锋，以两双的成绩傲视群雄，尤其是篮板球在全联盟排名第三。据搜狐体育频道（http://sports.sohu.com/nba.shtml）报道，太阳还签约了湖人队的中锋布莱恩·格兰特，通过交易获得了大前锋库托·托马斯，夏季又签约了爵士自由球员拉加·贝尔、埃迪·豪斯和鲍里斯·迪奥。而吉姆·杰克逊依然是锋线的最佳替补。虽然新人将充当纳什替补的角色，不过纳什还将继续演绎助攻王的角色，这也是太阳新赛季成败的关键。



图9

预测

太阳队老板之一的萨沃在官方网站上透露新赛季场均得分再涨3分的计划指标，这给球队带来了挑战。论坛（http://www.nbasky.com）上也指出，太阳保持常规赛联盟第一的难度加大，在西部将面临来自马刺、火箭、小牛的冲击，预计将继续打进西部决赛，保证太平洋赛区第一不成问题，不过面对强大的马刺，很难有取胜的把握。

四、达拉斯小牛队——狂牛激情难现、遭遇火箭威胁



图10

首轮对阵： 火箭VS小牛（图10）

比赛时间： 11月23日（北京时间9:30）

最佳组合： 诺维茨基+特里+丹皮尔（图11）

官方网站： http://www.nba.com/mavericks/（图12）

小牛与火箭的首轮常规赛交锋于11月23日进行，通过小牛官方网站（http://www.nba.com/mavericks/）和NBA.com了解到，主场作战的火箭拿下小牛的可能性比较大，而小牛在新赛季只是签约了拉维·马绍尔、乔什·鲍威尔，续约了阿姆斯特朗，同时裁掉了迈克尔·芬利，亨特森也加盟骑士队。

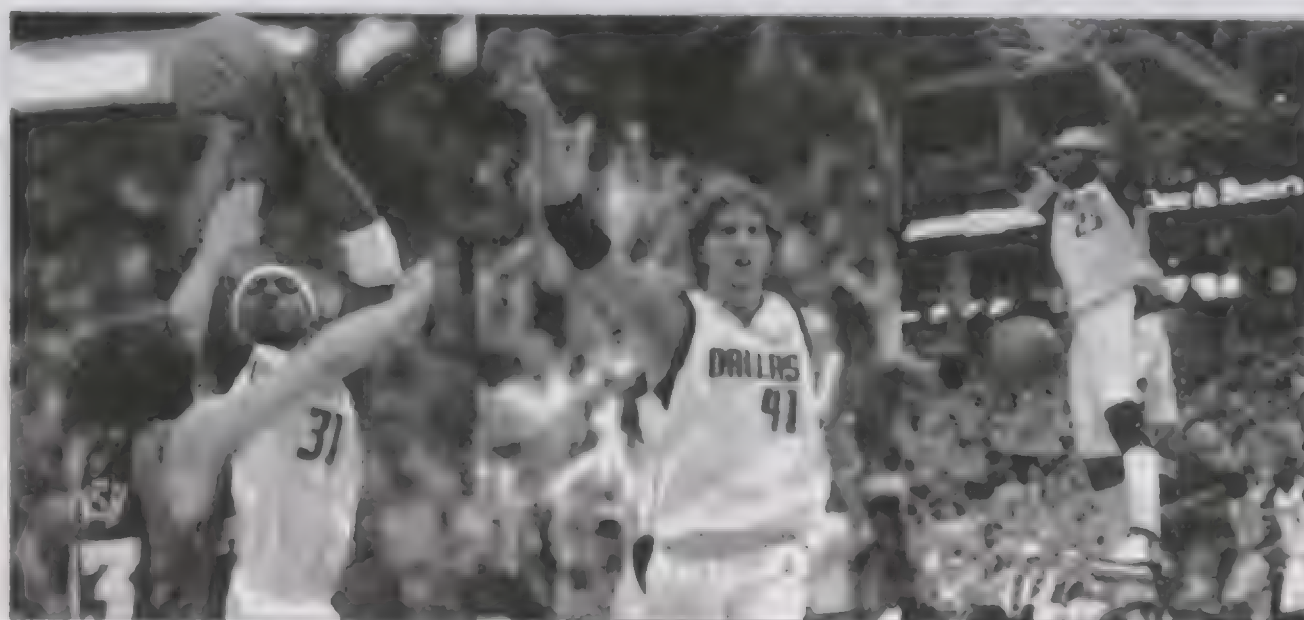


图11

在诺维茨基的中文主页（http://www.southcn.com/sports/star5/nowitzki/）上介绍了他是影响小牛队新赛季

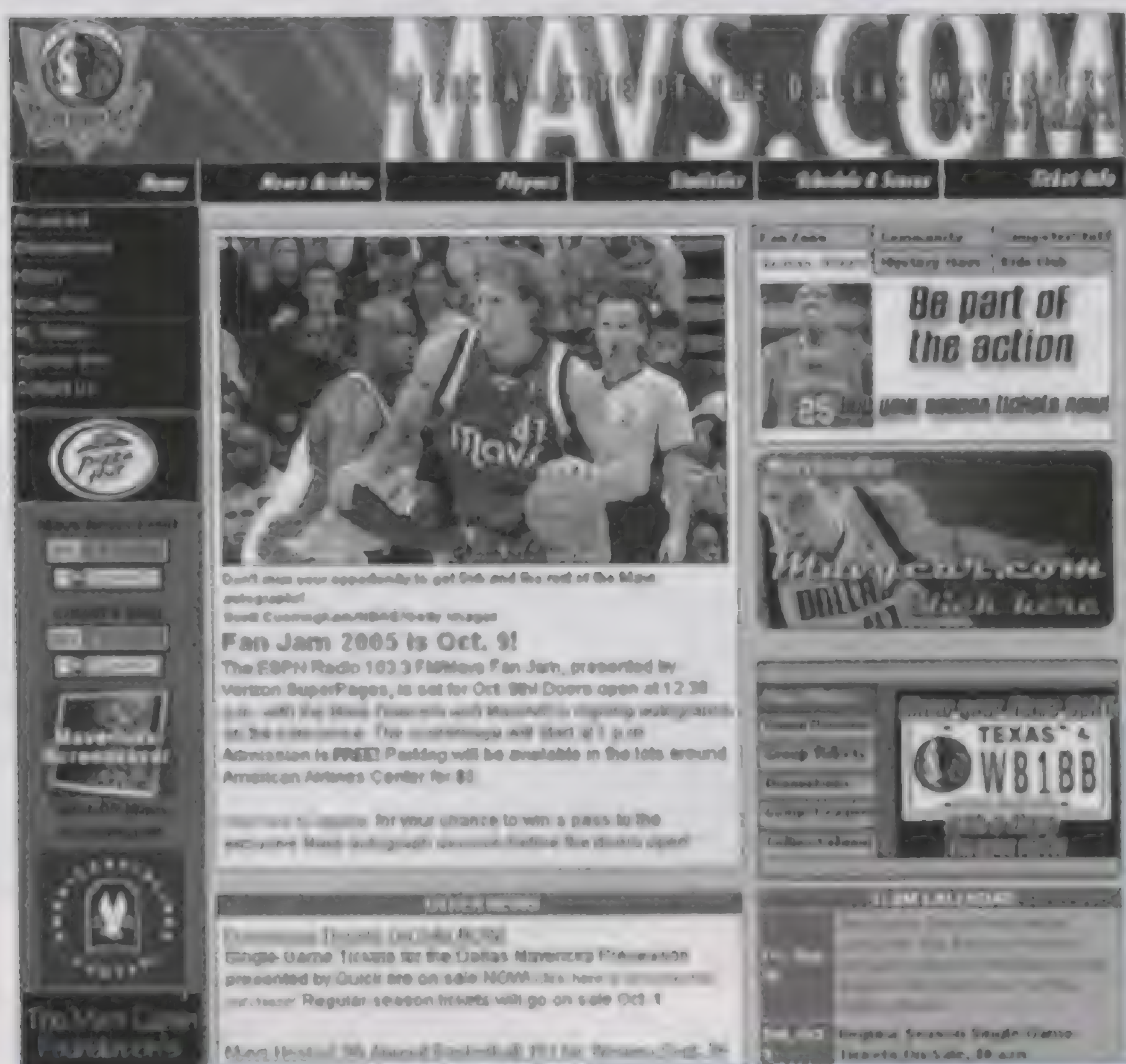


图12

能不能取得好成绩的关键，并且分析了丹皮尔被打回了联盟二流中锋，会给诺维茨基的进攻带来哪些限制。在BBALLONE（http://www.bballone.com）中随时发布球队最新动向，用户可及时获悉最新消息。其中包括，"大竹竿"布拉德利在中锋位置继续担当第一替补的角色，德萨雷斯·迪奥普只能出任第二替补，虽然不能和其他强队相比，但是小牛并不是擅长打内线的球队。约什·霍华德通过两个赛季的磨练，在前锋位置能力得到了提高。在后卫位置包括有特里、斯塔克豪斯、克里斯蒂等，虽然送走了老将芬利，但是阿姆斯特朗和哈里斯同样可以填补他的空缺。

预测

在同城兄弟中，马刺的实力在小牛之上，而原来实力稍逊一筹的火箭队新赛季引进了斯威夫特和安德森，实力高于小牛的太阳也增强了后卫的实力，相信在新赛季，小牛将面临更不利的局面，希望只有寄托在"小将军"约翰逊的神奇用兵了。预计新赛季小牛在西部联盟的排名将保持在前四，第三的位置很可能被火箭所取代，季后赛通过首轮不成问题。

五、迈阿密热火队——奥胖领衔内线、韦德闪电出击

首轮对阵：火箭VS热火（图13）

比赛时间：11月11日（北京时间9:00）

最佳组合：奥尼尔+韦德+沃克（简称WOW组合）

官方网站：http://www.nba.com/heat/



图13

每次的"姚鲨大战"都会受到球迷和媒体的关注，当然2005-06新赛季也不例外，首个巅峰对决将于11月11日进行。官方网站上预测火箭与热火的首轮交锋，火箭将主场告负，因为姚明的实力还不足以超越奥尼尔，火箭队的整体实力稍逊一筹。

在奥尼尔主页(http://sports.tom.com/nba/s_oneal.html)中大部分是报道他的辉煌成绩，虽然"大鲨鱼"年事已高，但是上赛季还是砍下场均22.9分、10.40个篮板，继续捍卫他联盟中锋老大的地位。奥尼尔迷也可关注BBALLONE(http://www.bballone.com/shaqo/shaquilleoneal.html)的奥尼尔专页，以获得他的最新消息；而"闪电侠"韦德的中文主页（http://www.southcn.com/sports/star5/wade/）中包括丰富而精彩的图片集锦，更多地展示了他在赛场上的风范，以及他和奥尼尔是如何成为热火绝对领袖的精彩历程。随着原凯尔特人双子星之一的安东尼·沃克加入热火，最佳组合也将变成奥尼尔+韦德+沃克组成的WOW组合（图14），称之为"魔兽"组合也丝毫不为过。通过热火官方网站（http://www.nba.com/heat/）了解到，热火在新赛季的转会动作比较大，用13人交易得到了凯尔特人的安东尼·沃克，引发了史上最大单的交易。还签约了灰熊队的"白巧克力"贾森·威廉姆斯、摇摆人詹姆斯·波西、得分后卫安德鲁·伊梅特等。在前锋位置，新引进安东尼·沃克、詹姆斯·波西之后，增强了整个锋线的得分和防守能力。



图14

有WOW这样让全联盟各球队都恐怖的超豪华组合，在HoopChina（http://www.hoopchina.com）中的网友也进行了热烈的争论，到底谁能成为在东南赛区新赛季霸主。在东部联盟，也只有活塞、公牛是他们的对手，中部赛区

的其他球队大换血也不会对他们造成太大的威胁。不出意外，热火将取代活塞成为东部联盟的老大。在新赛季的季后赛中，热火不再会像上个赛季那样运气欠佳，他们将走得更远。新赛季奥尼尔必定会拼尽全力，冲击全联盟总冠军的目标也指日可待。

六、底特律活塞队——廉颇是否老矣、“板凳”决定成败



图15

首轮对阵：活塞VS火箭（图15）

比赛时间：11月19日（北京时间10:30）

最佳组合：本·华莱士+拉希德·华莱士+普林斯+汉密尔顿+比卢普斯（图16）

官方网站：http://www.pistons.com（图17）

上赛季活塞稳固的防守总是让火箭吃尽了苦头，火箭始终处于劣势。2005-06赛季活塞与火箭的第一次交锋将于11月19日进行，面对实力提升的火箭，老迈的活塞并不容易轻松取胜，预计将以微弱优势取胜。

活塞队NBA官方网站（http://www.nba.com/pistons/）介绍，活塞队以稳定性和防守能力著称，纵观活塞的主力阵容，不管是双华莱士，还是汉密尔顿，比卢普斯，普林斯，在全联盟当中都不是最好的，但是将他们整合在一起的时候就发挥威力了。BBALLONE为“大笨钟”本·华莱士设置了专页（http://www.bballone.com/benw/benwallace.html），详细地介绍了他在中锋上出色的篮板和盖帽能力，而大前锋拉希德·华莱士则拥有英文官方网站（http://www.rasheedwallace.com），比较有特色的是提供了音乐下载和英文论坛。网站上分析了拉希德·华莱士和小前锋普林斯，另外有麦克戴斯作为替补，保证了前场的得分。在后卫位置，汉密尔顿与比卢普斯的组合非常实用，都有着很强的得分实力。因为这帮“蓝领工人”组成的球队中，并没有真正的领袖，他们依靠的是团结、协作的精神来一次次创造佳绩，所以他们并没有官方网站，只有南方网设置了专页（http://www.southcn.com/sports/star5/default.htm）。活塞队NBA官方网站新闻报道了活塞在夏季转会市场上，签下首轮新秀马歇尔、第二轮新秀阿米·约翰逊和阿科尔，签下德尔·戴维斯、埃文斯，为球队增添了新鲜血液。不过随着球队整体年龄的偏大，老帅拉里·布朗的离开，给活塞带来了诸多的不利。



图16



图17

在大风NBA（http://www.nbasky.com）中更多的网友希望活塞将继续他们的低调征程，不会大起大落，预计常规赛排名也不会超过同在东部的热火队。因为老帅拉里·布朗的离开，新帅桑德斯与球队的磨合，拉希德·华莱士的廉颇老矣，这样给夺冠带来诸多的不利，球队板凳深度决定了他们的成败。不过，来自NBA球迷论坛（http://www.nbaff.com）上的网友评论说，活塞依然是新赛季冠军的最大竞争者。预计在新赛季，东部联盟老大的地位很可能被热火队所取代，预示下赛季球队即将“大换血”。

编后语：通过各大网站、论坛，相信大家已经找到新赛季自己喜爱的球队和球员的相关资料。新赛季的NBA大餐即将开始，我们将用这七个多月的时间慢慢品味，为自己喜爱的球队加油、助威。

邻家亡羊，我牢何如？

——网络安全防御技巧

■品台后院 MDK2

编者语：也许有很多人认为上网就是简单地打开浏览器输入网址然后回车或者双击QQ输入密码开始聊天……但是在基于TCP/IP协议的Internet里，如果没有限制，没有约束，上网冲浪也许就会成为很多人的噩梦——病毒、木马、黑客时时刻刻在某个角落里注视着来来往往的网虫，专挑“盔甲”薄的下手，而本文就介绍了一些常用并且实用的防御手段。

在线聊天——当心病从“Q”入

在线聊天作为一种及时的传播信息的方式，深受网民欢迎。病毒的“足迹”自然也蔓延到了这片“土地”上……

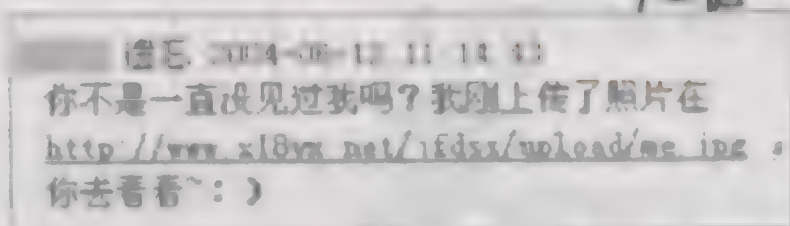


图1

因为很多人选择QQ为自己的即时聊天工具，所以QQ特别受黑客、病毒的欢迎，比如QQ尾巴——经常会有人发来类似这样的消息（图1），如果用户点击该网址，那么你的机器就中毒了，并且开始对别人发送同样的信息，引诱其他用户中毒。如何远离此类病毒的骚扰呢？首先一般不要随便接受别人传送文件的请求，特别是以.exe结尾的文件；其次是自己在给别人传文件的时候也先杀毒；最后，如果你中了此毒，只好去腾讯主页下载此病毒的专杀工具了。

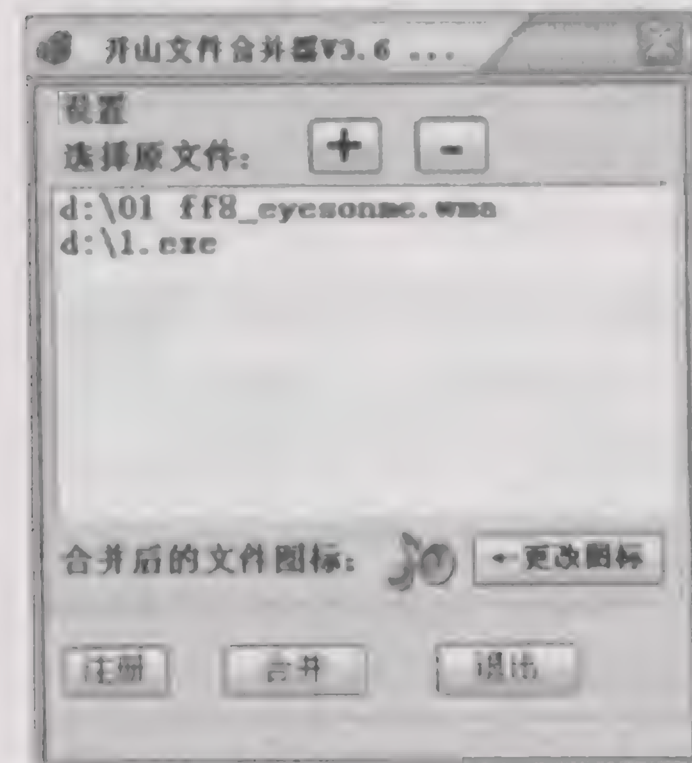


图2

并不是只有.exe文件才可能携带病毒，不久前“芙蓉姐姐图片”病毒就是例子，因为有了“文件合并器”这种软件（图2），图片也可能带病毒。图中的1.exe就是木马，选择了一个类似音乐文件的图标，而扩展名仍然是.wma。只要执行这个文件，系统在播放音乐的同时就会在后台启动1.exe，图片病毒就是以类似的方法做出来的。最近又有人发现，把.exe文件改名为图片文件格式.jpg等扩展名，然后在CMD状态下执行，可以成功骗过防火墙甚至是Windows的文件类型判断机制，但是无法逃过杀毒软件的主动查杀。因此，如果你发现有一个黑色的DOS窗口在屏幕上一闪而过的话，最好查查毒。**QQ尾巴虽然利用QQ传播，但其本质是利用了Microsoft IE的漏洞。因此再次提醒大家：Windows Update是必需的。**

灌水——别呛着了

论坛是网虫上网必“爬”之地，它的使用频率仅次于即时通信软件IM。而自从“溢出”一词开始流传后，BBS也变得越来越危险……

用户在逛某些论坛时发现自己机器响应缓慢，防火墙不停地报告发现“XXX病毒”，为什么会这样呢？因为论坛也是一种程序，不可避免地存在漏洞。而这些漏洞一旦被黑客发现并加以利用，论坛就会成为黑客入侵的工具，也会成为病毒和木马传播的载体。就以“欢乐时光”病毒为例，当你查看带毒网页源代码时会发现类似这样的代码：<iframe src="/worm.eml" height=0 width=0>，其中“worm.eml”就是病毒体，而后面的“height=0”以及“width=0”可以说是所有利用网页代码感染系统的通用代码了。无防火墙的系统访问此页面

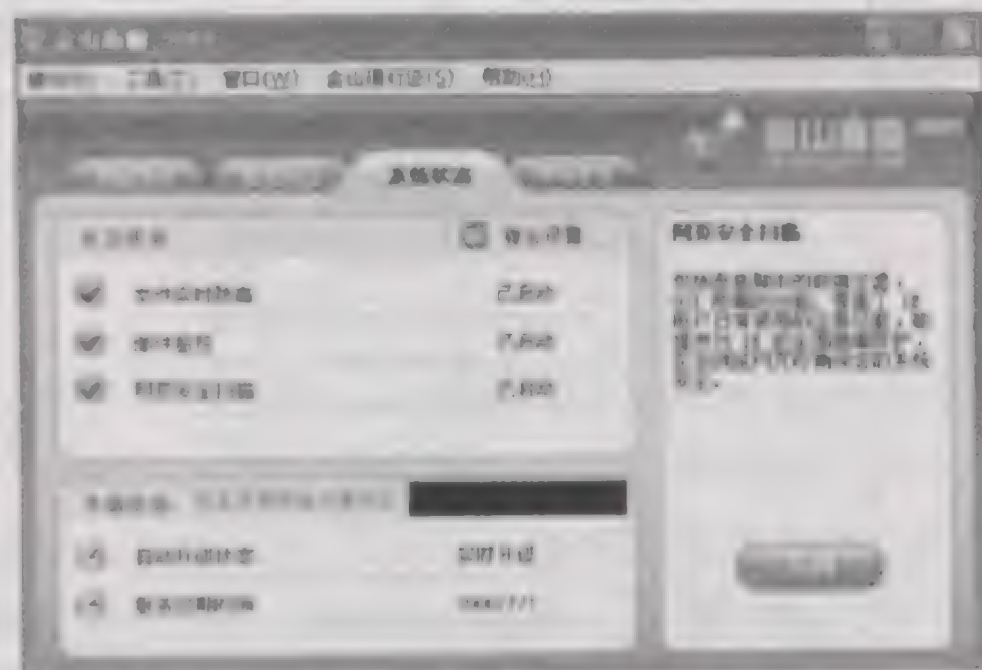
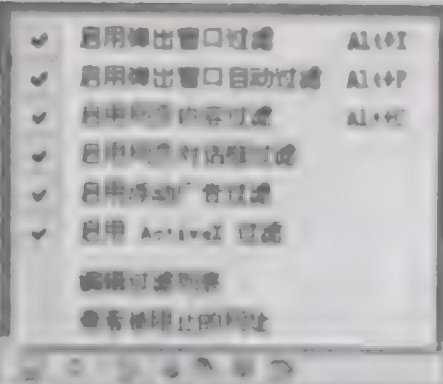


图3


图4

执行这段代码后，系统会因中毒而自动发送带毒邮件，而收到此邮件的用户只要点击了邮件里的链接，甚至只是预览了一下邮件，都会成为毒源。以《金山毒霸2005》为例（图3），先要确认你的“网页安全扫描”已启动，这样在浏览网页之前，防火墙就会先扫描网页代码，若发现可疑代码就会提示用户。如果你的系统因开启防火墙而变得响应速度下降，推荐你选择具有屏蔽插件、可疑代码功能的浏览器，如Maxthon（图4）。

进阶技巧： 由于大多数病毒、木马是通过VBS（Visual Basic Script，一种脚本语言）/WSH（Windows Script Host，Windows脚本宿主）来进行传播的，因此可以通过禁止使用VBS/WSH来阻止此类病毒和木马的入侵。这里不介绍下载软件来禁止脚本的步骤，手动解决办法如下：进入“Internet选项”→“安全”→“自定义级别”→“安全设置”，选择“禁用Java小程序脚本”和“禁用活动脚本”；同样，你可以建立一个扩展名为VBS的文件，然后在打开方式里选择除WSCript.exe之外的程序来打开它，或者干脆把WSCript.exe这个文件删除，并且不恢复，效果相同，这样就可以防范此类病毒。但代价是网页中以此类脚本编写的特殊效果以及某些特殊功能就不可使用了。

Visual Basic Script/Windows Script Host：“Windows Script Host”（WSH Windows脚本宿主），而不是HTML或ASP中的脚本。前者由Wscript或Cscript解释，后两者分别由IE和IIS负责解释，描述的语言是VBScript。



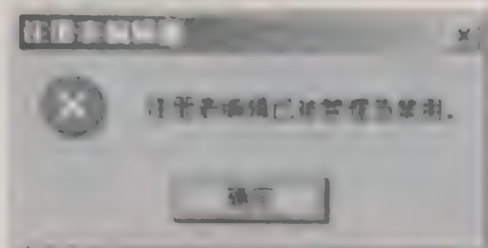
Internet Explorer——脆弱的探险者

虽然多数用户选择使用Internet Explorer浏览器（简称IE），但并不能证明IE是最安全的。浏览器首页被改、默认搜索被劫持，甚至不允许用户恢复的现象层出不穷。

其实这些功能都可通过注册表修改实现。执行“开始”→“运行”→“regedit.exe”，然后依次打开HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main，再从右边窗口中找到“Start Page”，双击后将其改为“about blank”（不包含引号）。同理可以找到“Search Page”，再设置成用户所需（图5）。


图5

如果连注册表编辑器都被禁用了呢（图6）？你可以打开记事本输入以下内容：

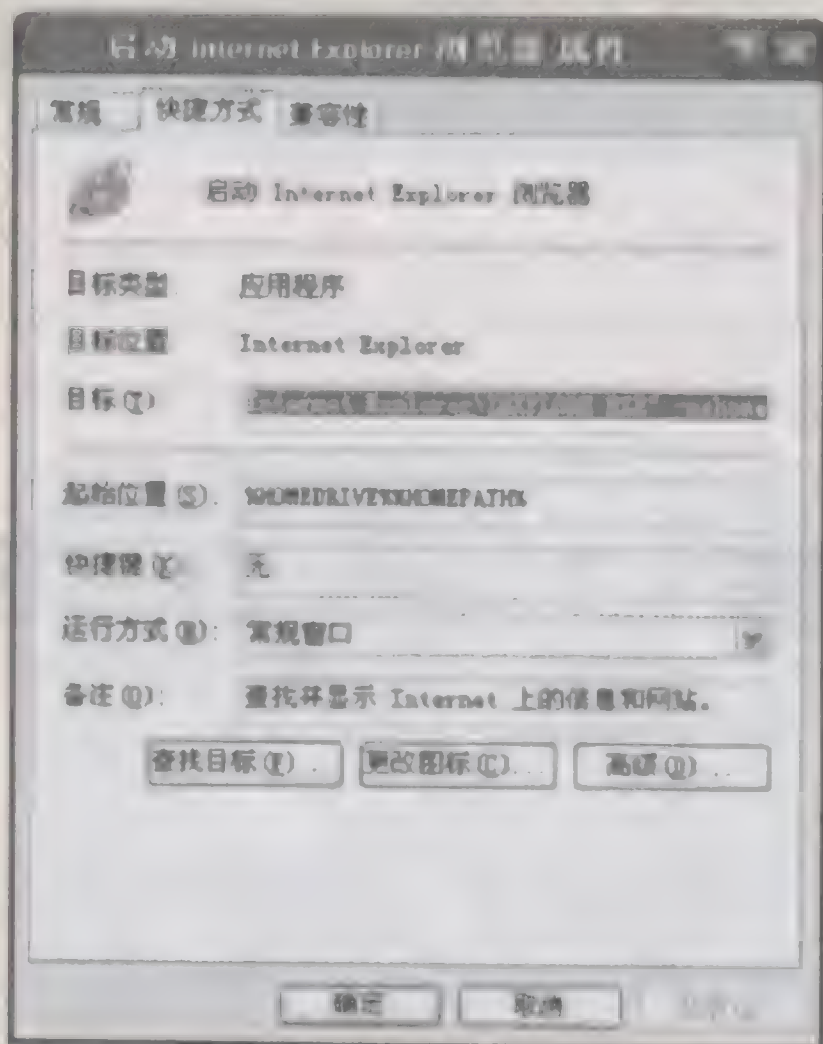

图6

Windows Registry Editor Version 5.00

（这里必须空一行，否则会出错）

[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System]

"DisableRegistryTools"=dword:00000000


图7

保存为.reg文件后双击执行即可。即使你暂时没办法解决这个问题，也可以在“快速启动”里的IE快捷方式属性的“目标”行最后加上“（空格）-nohome”，然后以此快捷方式启动IE临时解决此问题（图7）。

既然很多病毒依靠脚本限制了某些功能，那么也可以编辑脚本“解放”受限制的功能。

用记事本或其他文本编辑软件编辑如下内容：



```
DIM WSH
SET WSH=WSCRIPT .CreateObject("WSCRIPT.SHELL")
WSH.Regwrite"HKCU\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System\DisableRegistryTools",0,"REG_DWORD"
```

保存为.vbs文件并执行后可以解锁注册表。

显示属性存在于注册表的这个位置：

HKCU\Software\Microsoft\Windows\Currentersion\Policies\System\

例如代表“外观”选项的是

NoDispAppearancePage，把值改为"1"即禁止此选项，改为"0"为显示此选项。用代码实现如下：



```
DIM WSH
SET WSH=WSCRITP.CreateObject("WSCRIPT.SHELL")
WSH.Regwrite"HKCU\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System\NoDispAppearancePage", 0, "REG_DWORD"
```

写完后记得保存为.vbs文件，执行时此文件会因为对注册表进行操作而被防火墙报告可疑，忽略报警提示即可，然后最好再重启一下系统。

插件——要？不要？

既然病毒暂时没法打IE的主意了，那用户就可以安全地上网了吧？"咚！"一个窗口跳了出来，"是否安装XXX插件？"这个不停弹出的窗口要求你安装的插件就是ActiveX插件。

ActiveX是Microsoft提出的一组使用COM（Component Object Model，部件对象模型）将软件部件在网络环境中进行交互的技术集。它与具体的编程语言无关。作为针对Internet应用开发的技术，ActiveX被广泛应用于WEB服务器以及客户端的各个方面。同时，ActiveX技术也被用于方便地创建普通的桌面应用程



图8

序。很多软件都提供了插件，其中又以IE插件居多（图8）。

插件这么多，网页怎么知道系统里是否安装了它想要的插件呢？每个ActiveX插件对应一串特定代码，以"{xxxxxxxx-xxxx-xxxx-xxxx-xxxxxxxxxxxx}"的形式存放在注册表的多个位置，系统在需要时调用其相关文件（一般是由Rundll32.exe进程调用其DLL文件），而网页判断系统是否安装了相应插件也就依靠这串代码。因

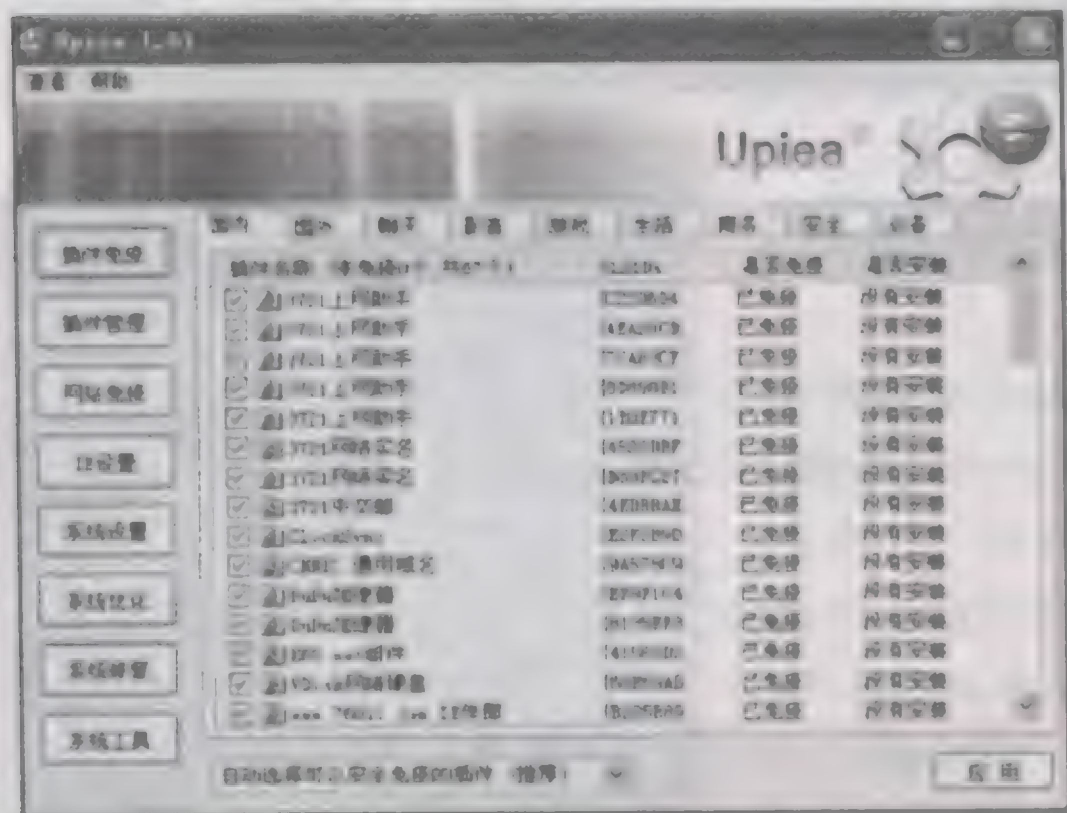


图9

此，我们可以通过某些手段"欺骗"网页，让其以为系统已经安装此插件而不弹出窗口，同时删除相关注册表项，终止Rundll32.exe进程后删除插件所对应的文件来达到屏蔽或删除插件的目的。以上操作对菜鸟来说有很大危险性，还是用软件放心些。超级兔子魔法设置、Windows优化大师等系统优化软件都提供了插件卸载功能。笔者推荐用户使用Upiea（图9），下载地址：http://www.lumix.cn/upiea/，选择你想屏蔽的插件后点击"应用"即可免疫。若要卸载插件，可以在"插件管理"里卸载。如果你还是不放心，那就用Maxthon浏览器直接把ActiveX扼杀在摇篮中吧。

网络钓鱼——诱人的毒饵

各位是不是对以上骗术已经司空见惯了？正因为如此，新骗术也陆续出笼，如网络钓鱼。什么是网络钓鱼？攻击者利用欺骗性的电子邮件和伪造的Web站点来进行诈骗活动，诱使受骗者泄露自己的财务数据（如信用卡号、账户及口令等内容），然后将其据为己有的手段叫作网络钓鱼。

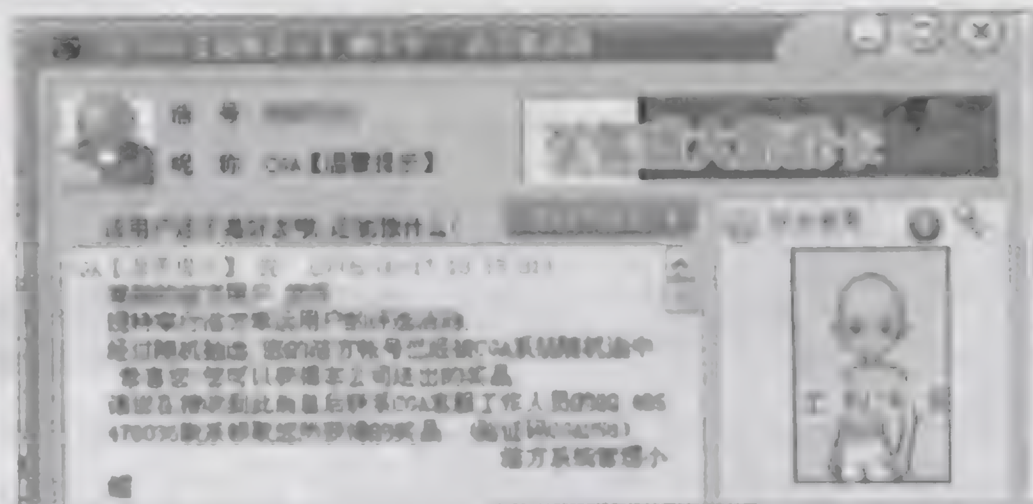
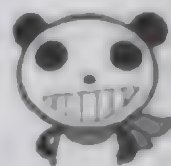


图10

攻击者一般伪装成知名网站、银行、组织或者团体等等欺骗用户。最近的例子，就是那个浩方平台中奖通知（图10）。这些骗子还提供了一个与官方域名相近的网址，常见的是用www.xxx.com模仿www.xxx.com.cn；用www.xxx.cc模仿www.xxx.com；用数字1代替字母l等。还有的是模拟官方网站的二级域名例如download.xxx.com与download.xxx.net等等吸引你点击，一步步引诱你输入账号和密码，然后窃取你的虚拟或者真实的财产。知道了攻击方式，那么就可以防御了。不管是什么钓鱼、入侵，攻击者的目的就是要套出他想要的信息，特别是账户、密码什么的。首先擦亮你的眼睛，看清楚网址：是"Tencent"还是"Tencnent"。其次，将鼠标指向链接，然后看看浏览器左下角里显示的真正域名或者复制链接的快捷方式，粘贴到别的地方看看是什么网站。第三，你知道那是个非正常链接，但是你还是想看看，那么建议你只将最高一级网址"http://xxx.xxx.xxx/"输入浏览器访问，这样能保证最基本的安全。



这里再提供两个免费在线检测网站。

1.天网安全阵线：http://pfw.sky.net.cn/（打开页面后选择上方的"在线检测"）

2.赛门铁克在线检测：http://security.symantec.com/（在屏幕上方选择语言时，China为简体中文）

结语

完美的东西，现在不存在，将来也不会诞生。无论是什么系统，即使是UNIX，都肯定存在漏洞，而找到这些漏洞是迟早的事情。亡羊补牢总是被动的，我们应该主动检测并更新我们的系统，比如经常使用Windows Update等等。最后，祝大家开开心心上网，顺顺利利冲浪。

网罗天下

■北京 哈里菠萝

编者注：本期的网罗天下可能含有部分恐怖内容，请心理承受能力较差或对此敏感的朋友慎入。

七夜旅团之七夜怪谈

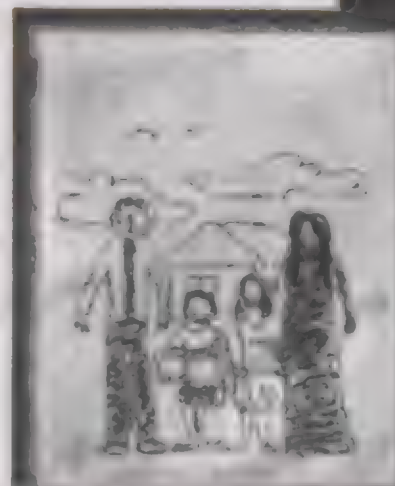
思路可以开拓，眼界可以开阔。无论是预测未来，还是追本溯源，世间有多少奇异现象萦绕人类心中未果。于残垣败瓦处透彻事件之扑朔迷离，于落叶繁花中参透谜题之刻骨铭心，于生死徘徊间领悟生命之因果轮回，你是不是也想领略一番别样的神奇之旅呢？本期的“网罗天下”，笔者将以一个引路人的身份带领各位读者进入一个神秘、另类、偏僻的空间，来一次鬼魅世界的七夜之旅。



第一夜・房间

http://members.thai.net/sinthai/room.htm

第一个晚上，你将处于一间十分奇妙的房间里，可以看见房间周围充斥着阴霾的浓厚色块，空间依照光线的明暗关系一笔笔地勾勒出来，这种环境下也许会让你的神经有点紧张。是不是感觉有点压抑？Take it easy，照我说的去做管保你没事——试着点一下左下角那张剪纸，再依次点一下纸上那四个人头，四周是不是有了什么响动，赶快看看出现了什么？嘘……







第二夜・卡斯帕

http://swf3.yx007.com/yx007swf7/2005668562214600.swf

我很高兴你能从昨晚的梦魇中挺过来，看起来精神还不错，至少不像上次那位仁兄那样失魂落魄了整整一个星期。好吧，为了不让你的神经马上陷入崩溃状态，今晚咱们来个轻松点的，一起进入卡斯帕的奇妙世界来Happy一番吧——当然，他的那几个捣蛋兄弟还是不好惹的，也许会给你带来一点点小麻烦。不过，根据你只比我低那么一点点的智商，相信对付他们还是游刃有余的！没问题的，上吧伙计，可别给我丢脸哦！







第三夜・尸人

http://www.forbidden-siren.com

如果你之前已经通关了PS2上的惊悚大作《尸人》，那今晚的冒险对你来说简直不值一提，因为这就是那玩意的Flash复刻版。但如果你对此作闻所未闻的话，嘿嘿……赶紧烧香拜佛吧！别急，Follow me，眼前就有四座神龛供你顶礼膜拜。老老实实地点上一束香，嘴里念念“佛祖保佑”之类的话吧，然后就……咦？这是什么地方，Faint~







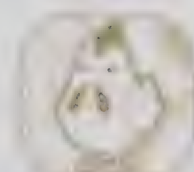
第四夜·颜风船

http://dantiduma.com/fcbl.html

嗯，我对你的表现十分满意，真是好样的——到现在也没有打退堂鼓哦。对了，有个事想找你帮忙：我有个表妹，她出了点小麻烦，也没什么大不了的，就是……就是她的头，跟气球同……化了……别急着走！我说这么着急走干什么呢，只是小事一桩嘛，今晚你就抽点时间去帮她找头吧。相信经历了前三天的考验，你应该不费吹灰之力就能办得到的——以后拯救地球的任务也拜托给你了。







第五夜·死者

http://images.enet.com.cn/egames/images/06dong/flash/kbzw.swf



非常感谢你的慷慨相助，顺利帮我妹子找回了她的头——虽然她的头现在又有点小麻烦，嗯……不管她了。小打小闹的会会灵界的朋友相信已不符合你现在身经百战的"勇者"身份了，相信你现在也应该是信心满满地想去见见"大家伙"了吧——眼下就有一个好地方，据说一个封印了N久的怪物要出来作恶了，我想你不会坐视不管的吧。等等，你又想去哪……

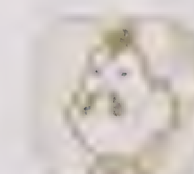


第六夜·鬼印

A面：http://www.dvworld.com.tw/contribute/ejoup-1.htm
B面：http://www.dvworld.com.tw/contribute/ejoupp2-1.htm
C面：http://www.dvworld.com.tw/movie/ejo3up4part3.zip

这是一部十分"邪恶"的录影带，是由中国台湾省辅仁大学的朋友无意中拍摄到的，其中的凶险不言而喻。忘掉什么"乡村老尸""咒怨"之流的小把戏吧，看过这个你就知道那些东西简直就是哄小孩子的。由于看完全集者会身中一个不知名的诅咒，所以这里我只放出前3面（众瀑布寒……）。这个晚上，我希望你能好好地看完这部带子——对了，可别在大白天一堆人围着看啊，那多掉价！





第七夜·Natsumi Step

http://bbs.acmilan.com.cn/index.php?showtopic=13283



好了，你终于活到……我是说要享受这最后一晚的灵异之旅了。总在鬼魅的气氛中感受毛骨悚然的惊吓确实不好，让我们来点温馨的画面吧——活泼的小女孩，可爱的小动物，明快的背景，清新的音乐……什么？你说以这样Q的场面结束这次七夜之旅是不是有点跟前面六夜的气氛不伦不类？嘿嘿，请仔细观看这部Flash三遍以上，再进入这2个地址：http://www.kutar.l2p.net/diary/index.php?itemid=379&catid=12及http://bbs.chnren.com/printpage.asp?BoardID=8&ID=204671，怎么样，是不是背脊有点凉了？

好了，祝贺你圆满地完成了这次的旅程，我对你在旅途中表现出来的勇气、智慧深表钦佩，不愧是《大众软件》的铁杆读者。欢迎下次继续光临我的七夜旅团，嘿嘿嘿……

任何人都有自己的幻想，有着自己与众不同的个性、奇思妙想的念头甚至荒诞不经的思维。通常，我们都把自己的这些东东隐藏得很好。然而，在我们正襟危坐地进行社会生活的同时，又何尝不想释放一下压抑已久的心情！在这里，不必担心荒谬绝伦的可笑，不用害怕另类古怪的叛逆，因为在这貌似异类的呐喊中，隐藏着我们另一种渴望的心声。



ATi R520系列显示芯片前瞻

■晶合实验室 魔之左手

ATi RADEON X1000 SERIES 系列的诞生背景

ATI和NVIDIA，对于这两家几乎完全分享了独立显卡芯片市场的公司来说，无论怎么评论它们的关系，都与“和谐”二字相差甚远。因此，在对手数月前发布了性能出色的新一代GeForce 7800 GTX系列后，ATI的沉寂让它的Fans多少有点不安和急躁。

和当年RADEON 9700 Pro压迫下NVIDIA GeForceFX难产的情形一样，这次迟迟不见踪影的ATI竞争产品总是让媒体和用户们产生颇多猜测。新的R520是24管线，顶级产品甚至将达到32管线，这条不知来自何处的消息几乎成为今年八九月份大部分媒体和用户所认定的事实。不过，最终的消息却让大家有些吃惊。

2005年10月11日，ATI公司在北京正式发布了代号为R520的最新显示芯片。作为RADEON X系列的后续型号，这次R520对应的显卡被称为RADEON X1000系列，和NVIDIA相反，ATI基本上是全面更新了产品线，从低端的RADEON X1300到最高端的RADEON X1800，价格则从79美元到549美元，为所有档次的玩家提供了全新选择。最让记者和评测人员吃惊的是，这次ATI推出的芯片新品中，最高端的型号也仅仅配置了16条渲染管线，与GeForce 7800 GTX最高端型号的24条管线形成鲜明对比。

和之前的RADEON X系列不同，这次ATI发布的新款芯片全部基于R520核心，只不过在渲染流水线数量、频率、内存位宽等方面有不同设置，它们都提供了完整的SM（Shader Model）3.0支持，对游戏特效提供了更完善的支持。另外X1000系列在显存总线、缓存设计、Hyper Z技术、视频处理等方面都有明显改善，并引入了超线程技术和90nm制造工艺，加上更高的效率和运行频率，保证新一代显示芯片可在速度和画质上与竞争对手全面抗衡。

全面解剖 ATi RADEON X1000 的技术特点

一、X1000的3D架构

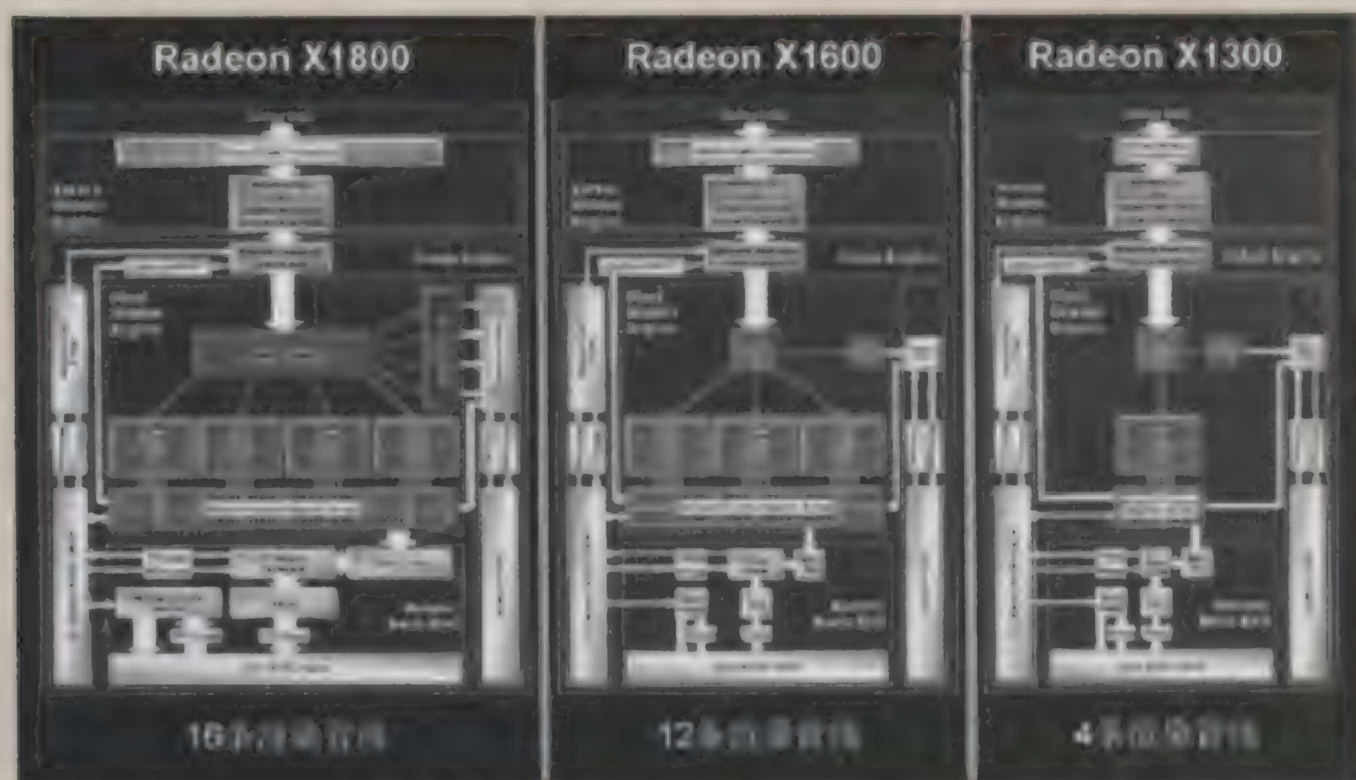
RADEON X1000系列的核心在性能、图像质量、特效支持、灵活性和可扩展性上都有较大提升，其主要改进便是对SM 3.0和新的环形显存总线的支持。

1.SM 3.0支持

RADEON X1000系列对Shader Model（渲染模型）3.0的支持，应该说是这一代产品最大的进步，甚至可以说新的3D引擎就是围绕SM 3.0进行设计。SM 3.0具有动态流控制、128位浮点运算处理和支持超大量渲染指令的特点。

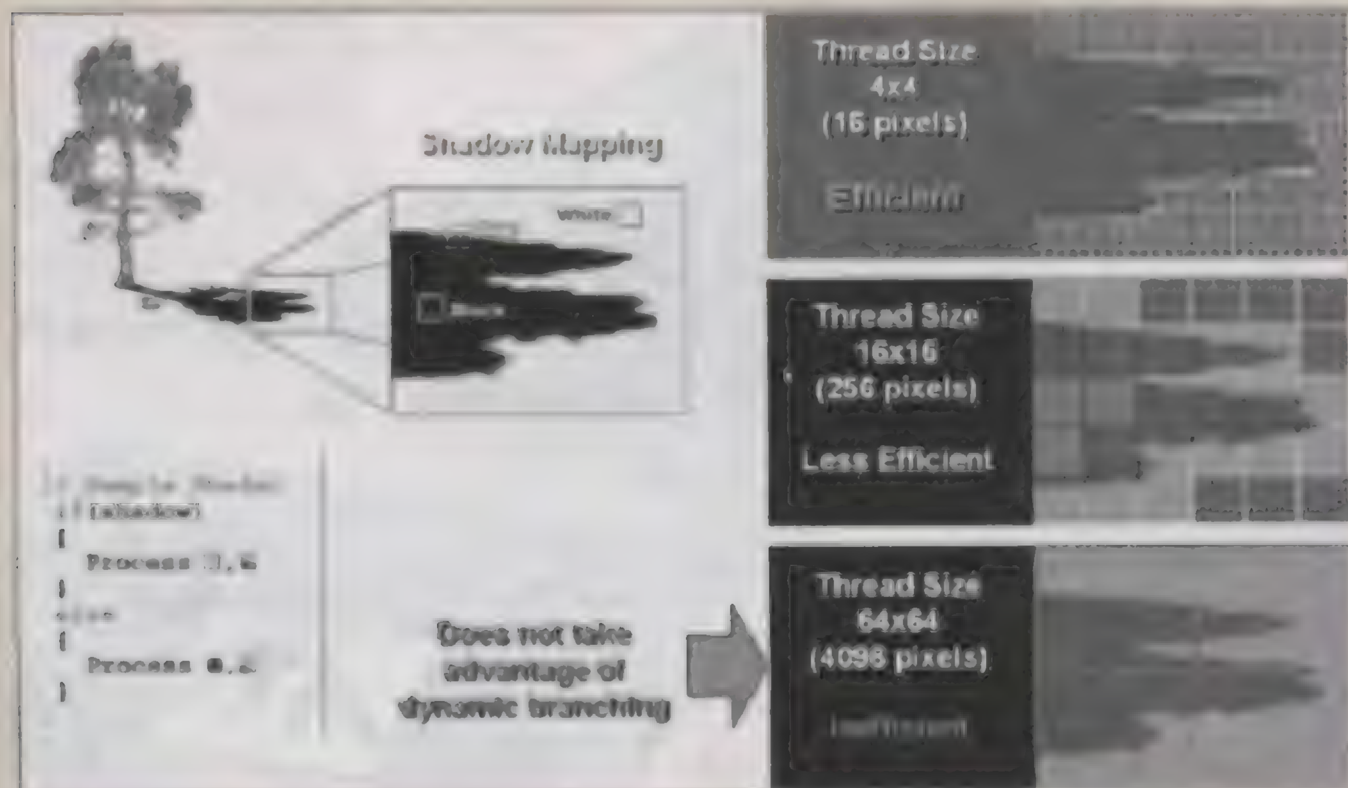
（1）更高效的动态流控制与超线程设计

动态流控制包括分支、循环、子程序。它允许不同路径通过同一像素渲染处理单元去处理邻近的像素，可跳过不需要执行的渲染部分（提前输出），通过整合相关渲染单元到一个核心，从而避免状态改变的损耗，允许GPU更加有效率地执行CPU的指令；同时，其提供的并行干涉可避免多余运算，提升效率。在加速流控制方面，SM 3.0可通过大量线程、智能线程选择、小容量线程和专用流控制逻辑等技术进行充分优化。



RADEON X1000系列核心示意图

针对SM 3.0的特点，ATI的RADEON X1000系列采用了超线程设计。超线程（HT）技术我们曾在Intel处理器中见识过，它可有效提升处理器效率，在同样频率下达到更高效率和性能。ATI将渲染单元（管线）进行了“打包”设计，每个渲染核心中包括4个完整的像素渲染单元，而超线程分派处理器便位于渲染核心之前，负责监视各线程的运行情况并进行任务分配，尽量保持所有渲染核心的负载平衡，可明显提升效率。



RADEON X1000系列的快速分支执行让效率明显提升，而同时画质也有质的提升

ATI将屏幕上的像素点分为4×4个像素的分区，可看做一个线程，这样的多线程通过多个并行核心进行处理，上面提到的超线程分派处理器负责平衡渲染核心的负载，快速分支执行使用专有的处理流控制单元而不需要ALU，大规模的多端口寄存器阵列则可快速地进行线程切换。总的来看，ATI的超线程技术最终目的便是对SM 3.0的加速流控制进行优化，消灭纹理获取延迟，减小渲染处理器空闲时间和浪费的时钟周期。

（2）128位浮点运算处理

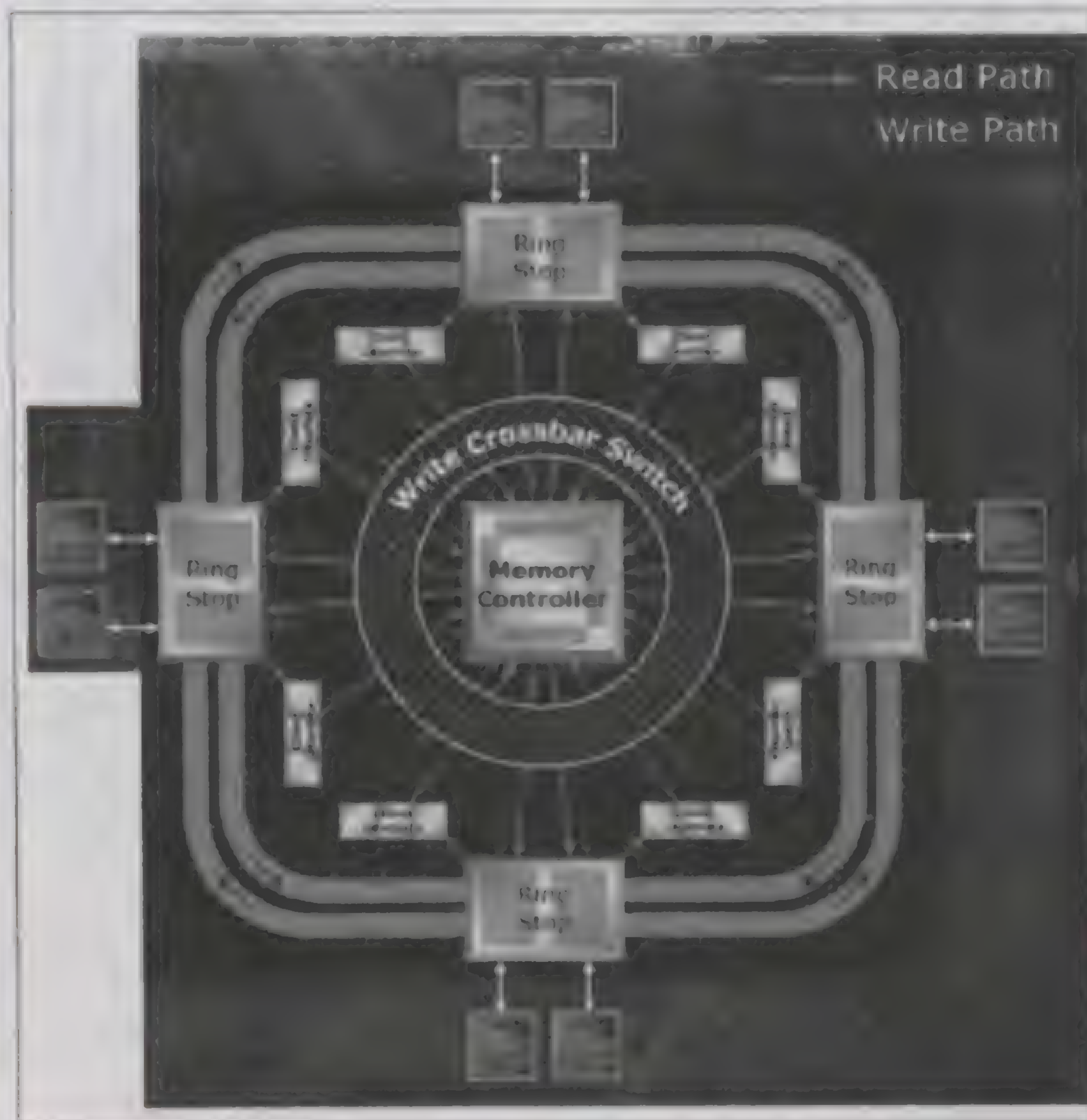
SM 3.0使用了128位浮点运算。对于支持SM 3.0的显示芯片来说，其通用寄存器阵列需要有充足空间和读写带宽，且所有渲染以128位浮点全速运算，在不减少精度的情况下进行性能优化。对渲染工作来说，128位浮点运算可保证在长时间的渲染中保持精度，且128位单元同样可用于处理非像素指令，从而大大增强了芯片的处理能力。

（3）顶点渲染器

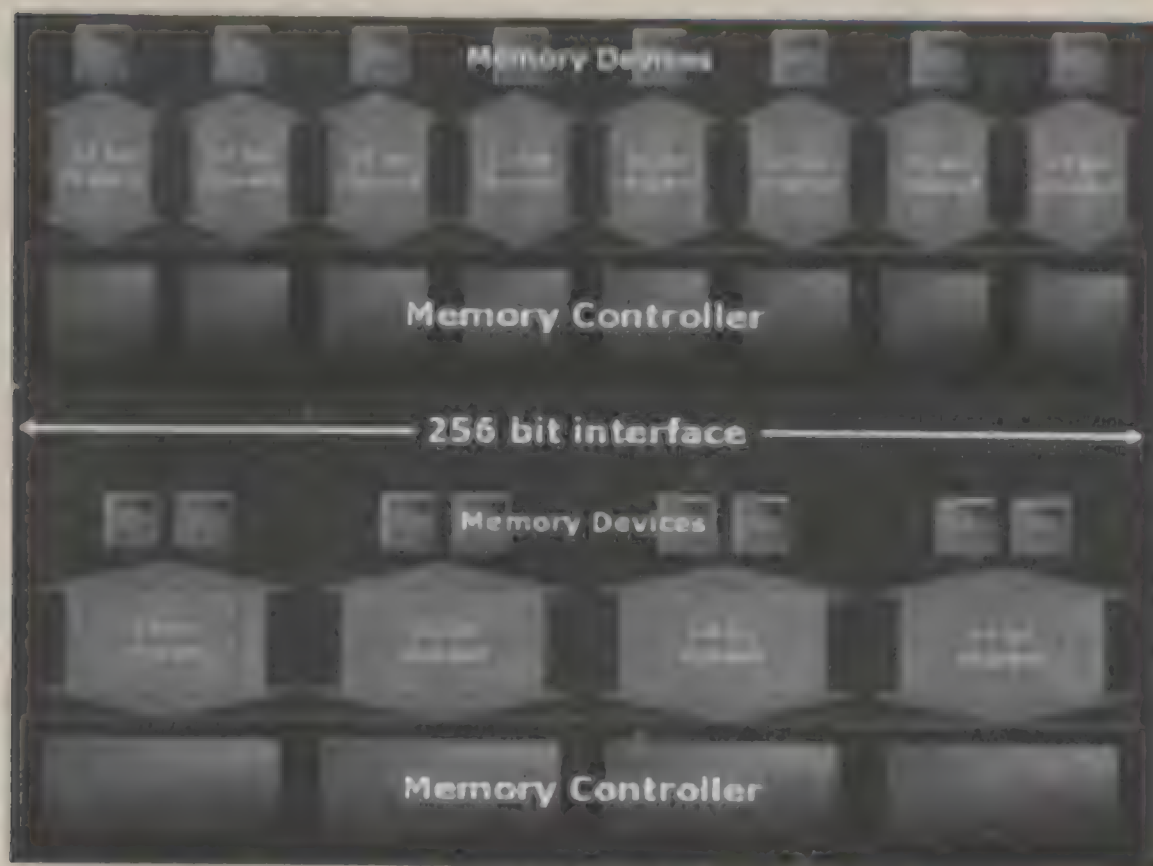
RADEON X1000系列的每个顶点渲染单元可在一个时钟周期内处理2个渲染命令，而SM 3.0在顶点渲染中同样提供了动态流控制，并将指令数增加到1024条，还增加了更多的临时寄存器，构成更灵活高效的顶点渲染引擎。

2.双倍等效的环行显存总线

在未提升渲染管线数量的情况下，RADEON X1000将性能提升的重点放在了减少空闲时间和提升显存访问管理上，而它在显存总线上也进行了很大改动。尽管没有扩大外部显存位宽，但能通过内置两个不同方向总线环的方式进行数据交换，可降低延迟，实际上可等效为一个双倍位宽的总线。例如，RADEON X1800 XT尽管只采用了256位显存位宽，但运行时基本上可等效于512位显存总线。而在显存

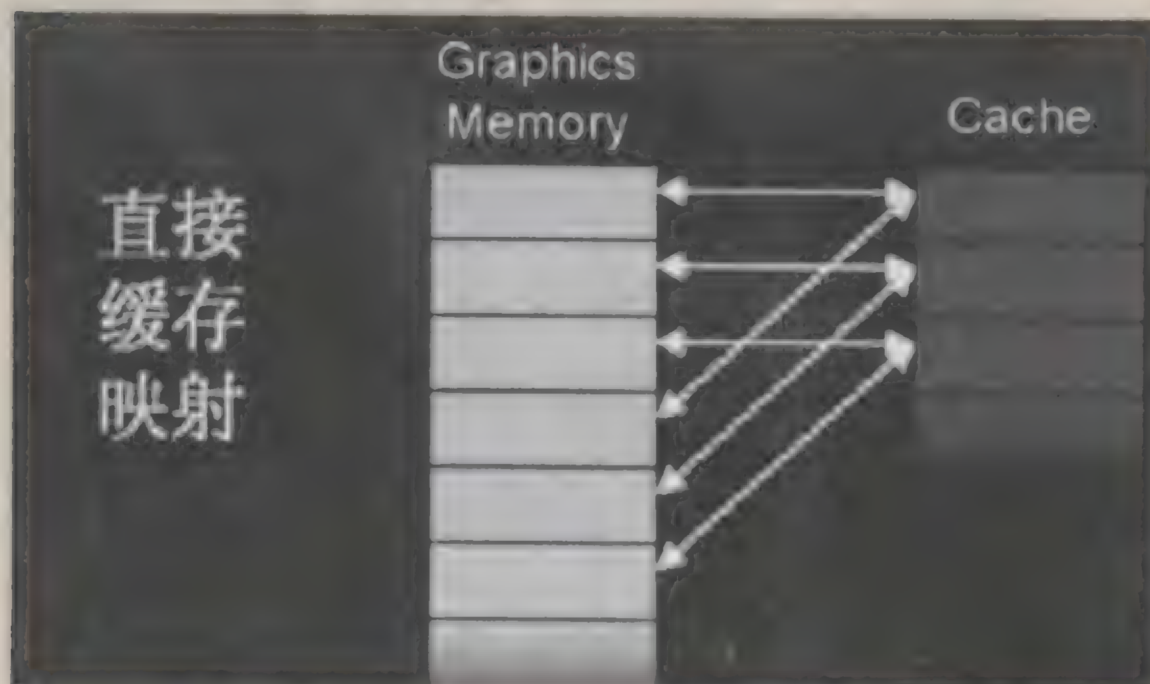


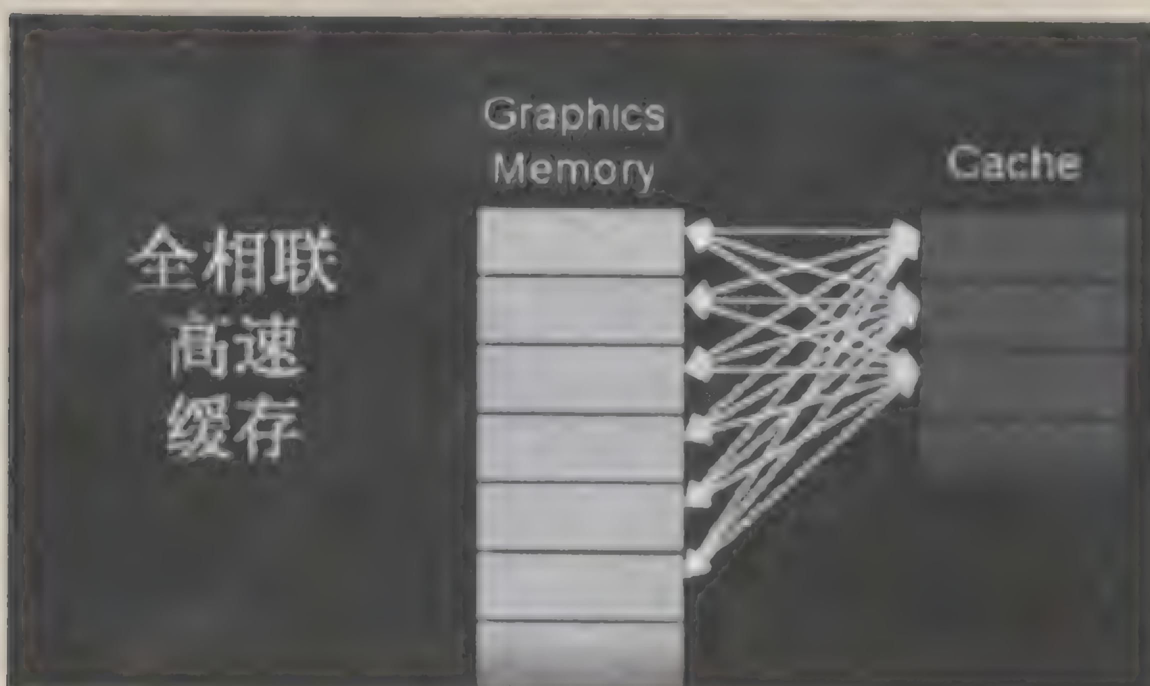
环形显存总线



32位通道比64位通道（RADEON X800）更灵活高效

通道方面，RADEON X1000系列也将每个通道由RADEON X800的64位缩减为更灵活的32位，以RADEON X1800 XT为例，它在两个总线环上布置有4个"环形终止（Ring Stop）"，每个环形终止和两个显存通道连接，将显存总线做成围绕在芯片周围的方式，更便于布线。





在显存和缓存的连接方面，RADEON X1000系列采用了全相联高速缓存，缓存和外部显存可任意映射，相对于以前的直接映射和多路相联高速缓存映射有明显提升。对显卡来说，纹理、颜色、Z轴及模板缓存全面相联方式可减少显存带宽要求，减少缓存内容占用，据称在填充和带宽方面可获得25%的性能提升。

经过对显存总线的改进，RADEON X1000系列在显存带宽需求较大的环境中会有明显优势，例如在高分辨率、开启高倍率抗锯齿模式、开启各向异性过滤等情况下。

3.更多的3D特效支持

在ATI一向关注的图像质量方面，RADEON X1000系列提供了支持全屏抗锯齿的HDR（高动态范围）模式，在所有管线内支持64位浮点HDR，并支持高精度10：10：10：2显示模式，可大大提升图像的真实度。

在X1000系列中，ATI还对一些传统技术进行了升级。它采用了强化的分级Z轴缓冲，我们知道，这一技术主要是用于在渲染前检测和丢弃隐藏的像素，对复杂的重叠绘图非常有效（比如对重叠覆盖的物品，不必渲染其因覆盖而看不见的部分）。在新核心中，ATI使用浮点运算以提高精度，相比前代产品，RADEON X1000可多抓住60%的隐藏像素。

X1000系列还采用了强化的Z轴压缩技术，对非常大量占用显存带宽的Z轴缓冲数据进行无损压缩，所需显存带宽最多可减小到1/8，而新的方法能获得更高的压缩比例，从实质上提升显存带宽的利用率。

X1000系列将全面支持ATI的CrossFire技术，这一支持双显卡协同工作的技术，将给用户带来成倍提升的游戏速度及画面质量，特别是中低端市场引进的CrossFire平台将为中端玩家提供非常灵活的升级选择。

4.视频处理

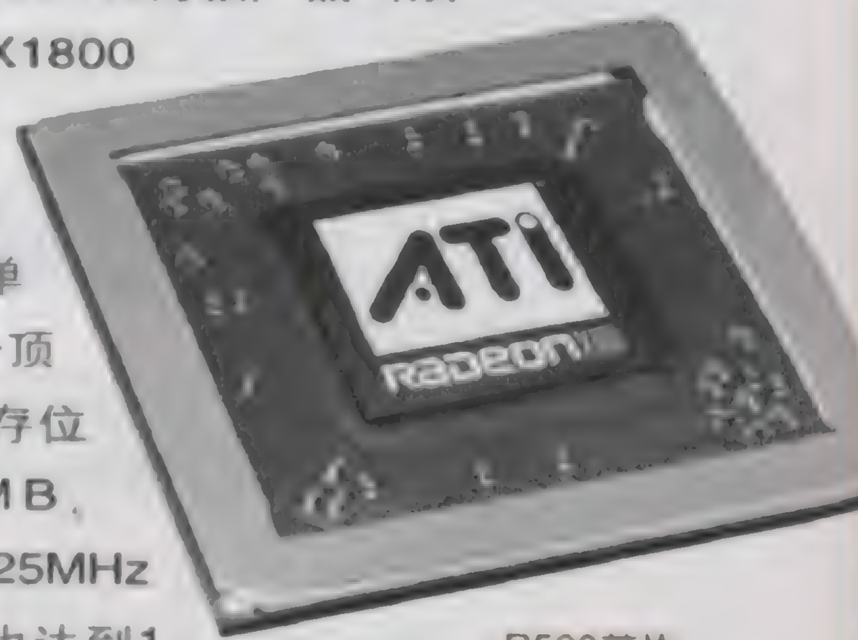
RADEON X1000系列中采用了新的ATI Avivo视频处理技术，能给用户带来更加完美的视频和图像体验。Avivo包括完整的输入和输出模块，拥有广泛的连接支持。在输入部分，Avivo提供了自动增益控制、3D梳状滤波器、12位模拟数字转换器、硬件降噪处理、数字解调特性等技术，其硬件编码支持H.264、VC-1、WMV9、MPEG2/4、DivX，解码则支持H.264、MPEG2/4、VC-1和WMV9。

Avivo支持自适应反交错处理向量技术、拥有先进的视频缩放处理能力，其10位显示引擎提供了伽马校正、颜色校正、扩放和压缩及抖动显示能力。通过Avivo技术，RADEON X1000可提供10位模拟和数字输出，这种高质量的抖动显示处理在8位甚至6位显示面板上，也能得到近似10位面板的效果。

二、型号分类

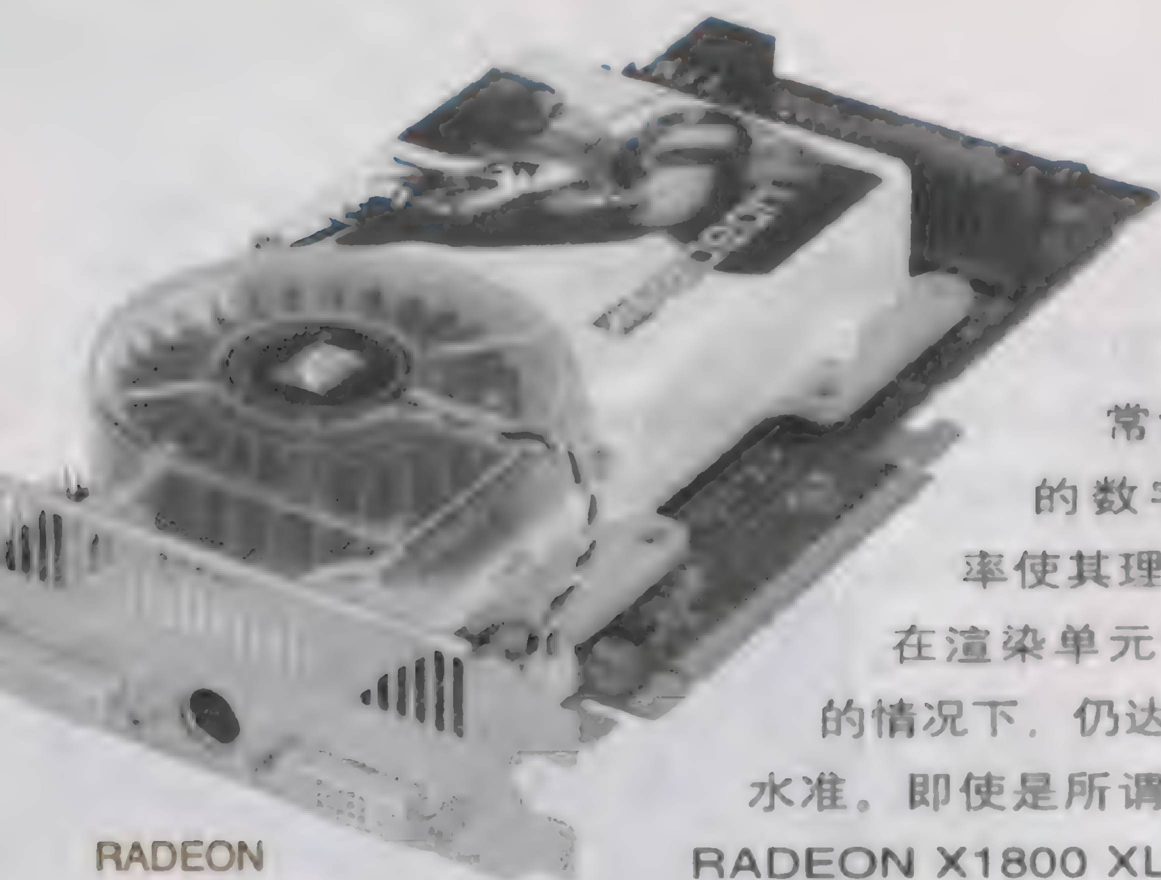


RADEON X1800即争议最大也最为人们关注的R520。ATI这次发布了X1800 XT和X1800 XL两款产品（从我们得到的资料看，还将有X1800 SE、X1800 Pro等型号）。



R520芯片

RADEON X1800 XT和X1800 XL拥有16个像素渲染单元（即4个渲染核心）和8个顶点渲染单元，256位外部显存位宽，最大显存容量为512MB，RADEON X1800 XT达到了625MHz的核心频率，板载显存频率也达到1.


RADEON X1800 XT样卡

5GHz。这无疑是两个非常让人吃惊的数字，高频率使其理论填充率在渲染单元没有增加的情况下，仍达到了很高水准。即使是所谓低频版的RADEON X1800 XL，核心和显存频率也分别达到500MHz和1GHz，完全是对手最高端型号的水平。

R520芯片集成了3.21亿个晶体管，加上相当高的运行频率，让人对其发热量和功率有一定担心。从ATI样卡图片来看，这一担心并非没有道理，尽管使用了新工艺制造芯片，RADEON X1800 XT的散热系统仍相当庞大，需要占用两个扩展接口位。

ATI RADEON X1600 SERIES

RADEON X1600系列的核心为RV530，它集成了12个像素渲染单元（即3个渲染核心）和5个顶点渲染单元，采用128位显存；经过简化设计后，RV530的晶体管数量为1.57亿个。尽管是面向中端市场的产品，价格不到RADEON X1800的一半，但X1600仍配备了高频率核心和显存，具有非常出色的性能。

RV530芯片

RADEON X1600 XT和X1600的核心/显存频率分别为590MHz/1.38GHz和500MHz/780MHz，前者的频率设置又一次让人吃惊，其理论填充率和显存带宽与对手相比拥有一定优势。由于集成度明显下降，RADEON X1600的功耗并不高，从ATI的样卡图片来看，它甚至没有安装辅助供电接口。

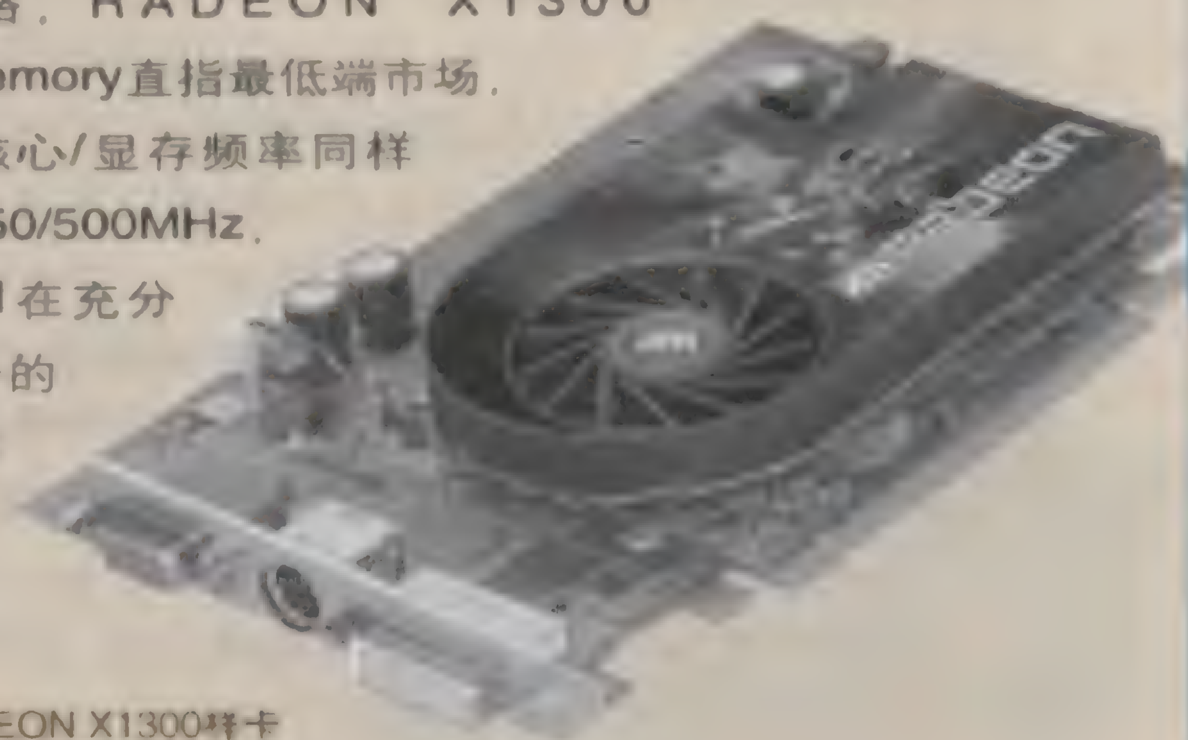

RADEON X1600 XT样卡

ATI RADEON X1300 SERIES

RADEON X1300是面向低端市场推出的，核心代号RV515。ATI将通过这款芯片，将自己的市场全部划归到SM 3.0阵营。这款产品只有1个渲染核心，即4个像素渲染单元+2个顶点渲染单元，集成了约1亿个晶体管。X1300的外部显存为128位或64位，其中包括采用了HyperMemory技术、面向最低端消费者的产品。


RV515芯片

RADEON X1300 Pro的核心/显存频率为600/800MHz，频率核心很高，在低端产品领域，其渲染能力显得非常突出。相对于RADEON X1300 Pro接近中端市场的价格，RADEON X1300 HyperMemory直指最低端市场，不过其核心/显存频率同样达到了450/500MHz，可见ATI在充分利用自身的高频率优势。


RADEON X1300样卡

总结

ATI的X1000系列新品在各个价位上全面出击，其目的非常明确，就是将ATI的独立显卡市场也带入SM 3.0时代，对于即将出现的大量相应游戏来说，这无疑是个好消息。而对竞争对手而言，尽管NVIDIA的NV43（GeForce6200/6600）系列拥有相当不错的性能，但毕竟已是上一代产品，因此它一定会作出适当反应，是加强现有产品线的性能，还是推出基于G70核心衍生版的新产品线？抑或是双管齐下？无论如何，ATI的X1000系列的推出将会让整个显卡市场的产品线重新洗牌，而最终受益的相信将是那些追求性价比的玩家们。

附：RADEON X1000系列显卡规格对比表

产品/规格	RADEON X1800 XT	X1800 XL	X1600 XT	X1600 Pro	X1300 Pro	X1300 HM
核心代号	R520	R520	RV530	RV530	RV515	RV515
核心频率（MHz）	625	500	590	500	600	450
像素渲染单元	16	16	12	12	4	4
顶点渲染单元	8	8	5	5	2	2
理论像素渲染能力（Pixel/s）	10G	8G	7.08G	6G	2.4G	1.8G
显存位宽（bit）	256	256	128	128	128	128/64
显存频率（MHz）	1500	1000	1380	780	800	500
显存带宽（Byte/s）	48G	32G	22.08G	12.48G	12.8G	8G/4G*

*注：这里只是板载显存带宽，使用了HyperMemory技术的产品还应考虑到其和系统内存之间的带宽。

卖拐 卖车 卖担架 全靠张嘴说瞎话！
——电脑卖场JS忽悠大全

■四川 老菜

虽然电脑卖场里的多数商家都以诚信经营为本，但总有一小部分商家干着坑蒙拐骗的“忽悠”营生。“忽悠”这个词的流行与赵本山的先卖拐、再卖车、最后卖担架的“忽悠三部曲”小品密切相关。“忽悠”在现代汉语词典上的解释为“晃动”，而在东北方言中引申为“说大话”“吹牛皮”“欺骗”的意思。忽悠的本质就是睁大眼睛说瞎话，蒙一个是一个，这亦与电脑卖场里的个别不良商家（俗称奸商，即JS）的经营理念颇有共通之处。

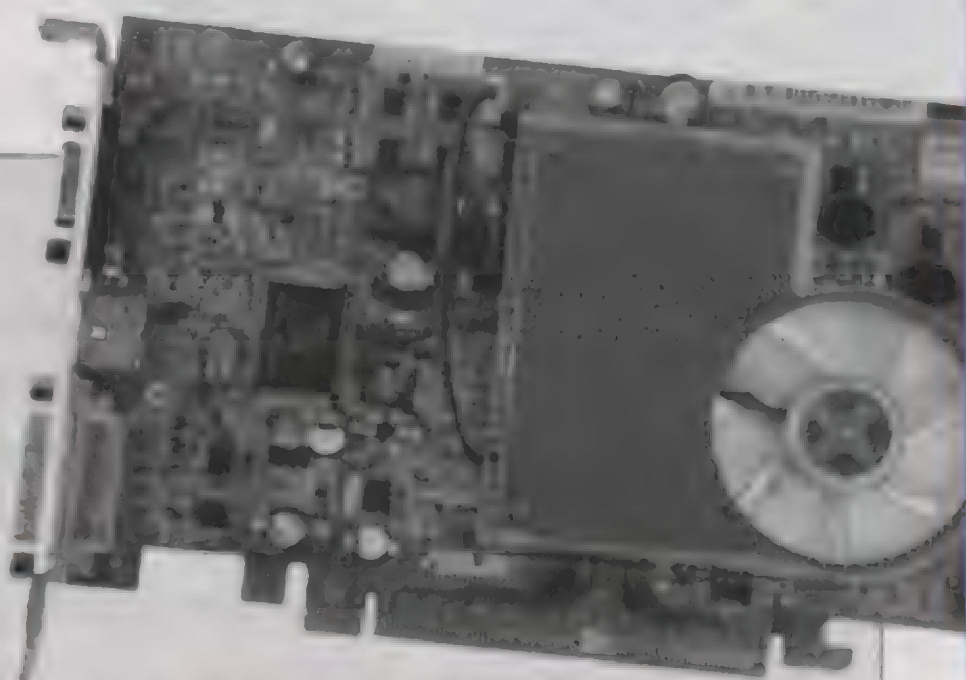
包含笔者在内的多数IT产品消费者都曾有被“忽悠”的经历，在本文中我们就来看看电脑爱好者“小菜”同学遭遇的忽悠实例，以便知己知彼，在购买产品时更顺心应手。

模棱两可——不写清配件具体型号

小菜去配电脑：“我要配一台主流P4电脑，全部采用名牌配件，杂牌的不要。”

商家列一配置：华硕i915主板（990元）、赛扬D 335处理器（660元）、现代512MB DDR400内存（360元）、希捷160GB SATA 7200r/m硬盘（750元）、微星RX700 128MB显卡（890元）、飞利浦17英寸纯平显示器（1090元）、罗技2.1音箱（230元）、富士康P4机箱含电源（360元）、微软人体工学键鼠套装（199元）……接着滔滔不绝：“这完全是按您的需要打造的，都是最有名的品牌，质量和售后服务都绝对有保障。本店不像小店，全靠卖些杂牌骗顾客……”

小菜配机前也对电脑配件做了简单了解，知道这些牌子的口碑都很不错，故在JS滔滔不绝的“忽悠”声中，欣然接受了这台全名牌的6000元级配置。



做工严谨的名牌X700显卡

● **马后炮（点评）**：这款配置单看起来很正规，但在高手眼里却是模棱两可。首先，华硕i915主板有多款型号，9XX元的应是P5GD1 Pro（i915P芯片组，LGA775接口），但该商家拿的却是690元的P4GPL-X（i915PL芯片组、Socket 478）；赛扬D 335商家报的是3年保盒装的价格，拿的却是散装CPU（605元）+15元的假原装P4风扇；市场上的“现代”内存条十有八九为假货，并非大名鼎鼎的正宗韩国Hynix（俗称现代）条，该商家拿的正是采用Hynix芯片的杂牌产品（应该买宇瞻、胜创、三星、金士顿等牌子）；硬盘报的是5年免费保修（盒装行货）的价，而拿的却是一年保修的水货，只需660元；微星RX700显卡有多款，给小菜拿来的是690元的RX700 128E黄金版；飞



都是飞利浦纯平显示器，107C6（左）和107S6的价可不一样



利浦17英寸的显示器也有多款，其报的是107C6的价，而拿的却是930元的107S6；其提供的富士康机箱+电源是260元，报的却是另一款的价……总之，虽然这款配置确实都采用了名牌配件，但却被JS“省料”了，整机算下来被JS多“忽悠”去了1000大洋。

多数菜鸟用户很难发现被这样“忽悠”了，因此提供模棱两可的配置单已成为奸商们的惯用伎俩之一。要想不被宰割，一定要让商家写清每款配件的具体品牌和型号，并注明保修期，特别是在收据或发票中一定要写清楚，千万不要模棱两可，一字之差可能价格就相差很多。

这种忽悠情况并非只发生在兼容机市场。品牌机销售店里有经验的商家只需两三句话便能试探出你对硬件是否懂行，如是菜鸟一只，那么便可用低价机当高价机或赛扬机当作P4机卖给你，同样其收据或发票中一般只注明“购联想液晶电脑一台或购惠普64位电脑一台”之类。

暗渡陈仓——羊毛出在羊身上

小菜又带朋友去配电脑，这次先就CPU、内存、硬盘等主要配件在电脑城里问了一圈价，然后选定一家店配机——因为这家的主要配件价格都比其他店便宜。

奸商声称：“本店实力在电脑城里首屈一指，所以价格比别的店便宜。”另外还提醒道：“你们在我这装机，也不妨透露一点，其他商家的盒装CPU很多都是假盒装，我们是真正的3年盒装，不信你可打电话查一下。”说完还引导小菜及其朋友辨别真假盒装的区别，说得小菜及其朋友连连点头。



正宗的盒装Intel P4处理器

但机器配回家后到网上查询一番，却发现整机比网上零卖价都要贵上3XX元。

●**马后炮**：JS往往故意将CPU、硬盘、内存等价格透明的配件报低价，甚至亏本报给你，以制造价格便宜的假象，而在主板、机箱、音箱等价格不太透明的配件上赚你一笔。所以，装机前更需多了解清楚主板、显卡、机箱/电源、音箱等品牌型号众多的配件价格和具体型号，对商家推荐的不知名或不熟悉品牌一般都应拒绝，以免买到质低价高的杂牌。


原装Intel散热器

此外，商家可能还会以“老型号更稳定”等为由向你力推一些过时配件，看起来稍便宜，但其实并不划算。例如，随着DVD刻录机的不断降价，现在Combo已没有多大选择价值；再如LGA 775赛扬就有330J和331、335J和336的新老型号，两者虽然价格差不多，但后者支持EM64T技术，所以更划算。

●王婆卖瓜——自家的货赚得多

小菜从某电脑杂志上看中了一个满意的兼容机配置，便准备到电脑城里给老爸配台电脑。为防止被宰，小菜指定要该配件单的全部配置，商家满口应允，在小菜交了定金后开始调货。

JS去转了一圈回来：“不好意思，你要的显卡不是我们代理的品牌，只有找不熟悉的商家调货，但价格要比您这报价贵上30元，你看如何？”小菜：“不会吧，都是厂家统一价啊。”商家：“没办法，调货就这样。要不你换成我们代理的品牌吧，一样的芯片，做工性能还要稍好些，我也给你这个价，你看如何？”商家所介绍的不算杂牌，做工也还将就，小菜也就应允了。

JS又出去转了一圈回来：“你要的主板和机箱都没货，还是买我们代理的XX牌吧，它比你所要的那种做工和性能都更好，价钱却便宜XX元，最重要的是我们是它的总代理，售后服务更有保障。”

小菜：“但我听说这款产品是杂牌，返修率挺高啊？”

商家：“那是这个品牌最初的个别产品，现在它的质量有很大提高，现在还增加了送水壶的优惠。你看看其外观和XX产品完全一样，XX那是什么样的口碑和质量——其实我们就是它的OEM产品……”

看看时间已是下午3时了，小菜在电脑城里转了大半天也累了，加上对配件并不很了解，听商家吹得口若悬河头头是道，便接受了对原配置的更换。

●**马后炮**：“王婆卖瓜”本无可厚非，但遇到这类口水战加心理战的“忽悠”，许多初级消费者往往难辨真假而跟着JS的步调走。商家便将自己没有或利润太小的配件更换成了自己代理的品牌（可能是杂牌或做工、性能、功能比你要的产品差），在利润上要高很多。所以新手在被商家建议更换配件时，除尽量坚持媒体推荐的配置外，亦要注意是否被JS以杂牌换名牌。

此外，厂家标称有全国统一价的产品无论直销还是调货都是一个价，不存在JS说的调货更贵的情况，商家这样说无非是想借机卖利润更高的自己代理品牌而已。

小提示：简单识别“总代理”

现在市场里各类“总代理”较多，此家是总代理彼家也是总代理，我们只需看看其门市内该品牌货源堆积数量和是否有该知名品牌的授权书，即可大致知其真伪。

混淆是非

商家极力向小菜推荐一杂牌主板，小菜指出："我觉得某某X系列还是要好些，和你这块主板价格也差不太多，功能参数上也要好一些。"

商家毫不迟疑地说："某某X系列就是一款挂着羊头卖狗肉的主板，买主板不能只看品牌啊。"

小菜："不看品牌那看什么？"

商家："稍懂点电脑的人都晓得，某某X系列的做工一般，超频又不行，配置也差。而我们这个主板与XXX是一个系列的，超频能力和性价比都非常好……总之，买电脑配件不能光看品牌和参数，要去实际比较，事实说话更重要……"

●**马后炮**：就像小品里说的那样，高秀敏：拉倒吧！你那芝麻粒大点能耐我还不知道？不就是：顺嘴胡诌、拼命忽悠、借坡下驴、顺水推舟……赵本三：停！总结的很好！这就是咱的十六字方针，也叫十六字忽悠！

买的不如卖的精，在与商家的"辩论"中，多数不是很懂行的消费者都常像范伟一样被"忽悠"得哑口无言，面对此种情况，唯有三十六计——走为上。这时，想做成生意的商家自然会拿出你需要的东西来，而不是先混淆黑白颠倒是非。

察言观色——贪小便宜吃大亏

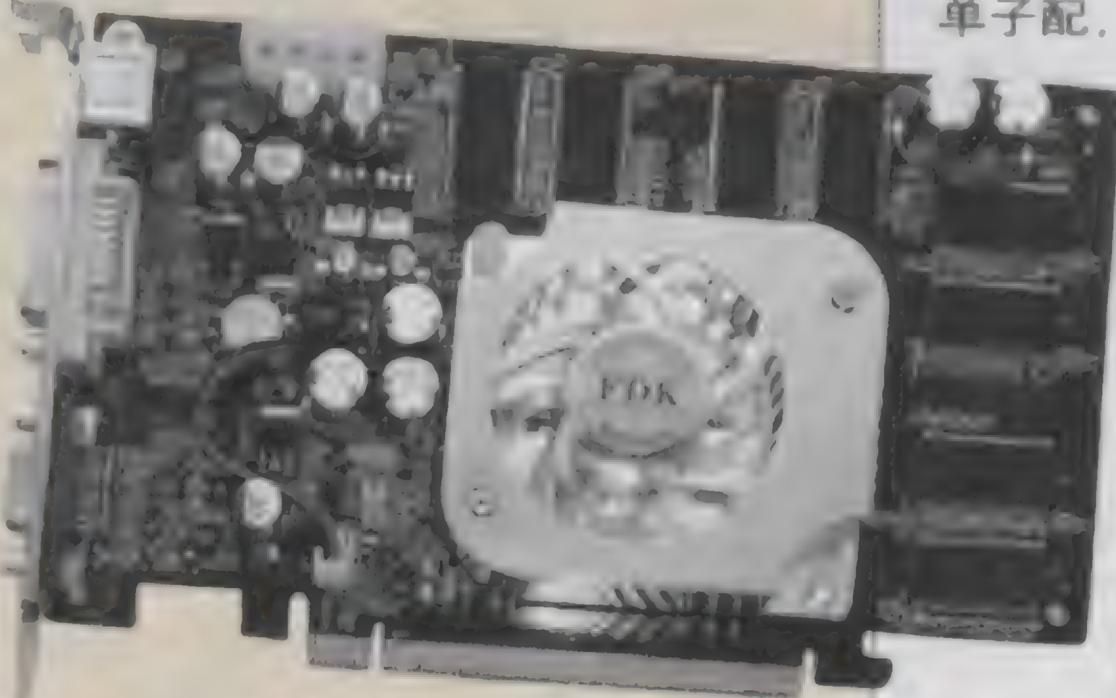
小菜一次帮朋友购机时，发现显卡比此前了解到的其他地方报价要贵上百元，但商家信誓旦旦地称："我们是正规大公司和该产品代理，货源肯定正规。你要实在贪便宜，自己去那边柜台买一个，他们卖的多半是水货或假货。"

小菜："……"

"不信的话，你还可亲自问问整个西南（华中、华北……）区的总代理，看看到底是什么价。"说完JS打了一个电话，"一个消费者不相信XX产品卖的是XXX元，你给他说说。"将电话递给小菜。小菜道："我看报刊上就是XXX价。""总代理"说："那不可能的，除非是水货，也可能是媒体在乱报价，那个价格我们根本没法做……"

商家看小菜的朋友仍不为所动，便又道："要不我给你调一块库存产品吧，基本全新，便宜不少，3个月质保，你要不要？"

小菜："不会是有质量问题吧？"



商家："绝对不会，有3个月质保的。"接着拿来一个已开封的显卡："你看看，做工暴好。"小菜及其朋友仔细瞧了瞧，没看出有使用痕迹，装机一试也没问题，便以比新品便宜200元的价格拿下。



●**马后炮**：对这种情况，应坚持己见。只要是媒体上还在打广告的商品，市场上一般都会有货，且厂家和媒体报价一般都已给商家留了利润空间。

而商家拿来的所谓库存品，很可能就是返修货（保修期大幅缩短的很可能就是返修货）。你不妨验一下配件，看看是否有使用或拆开痕迹，是否有保修卡，卡上是否有维修记录等。建议大家选择正常渠道的配件，以免贪小便宜吃大亏。

擒贼擒王——先"忽悠"懂行的

小菜在电脑卖场里经常"穿梭"，身上已中JS的无数明枪暗箭，这也让小菜的电脑水平要比一般群众高。小菜一同学准备开网吧，叫小菜帮忙，小菜可不敢独自上阵，顺带叫上单位里被称为"电脑高手"的另一同事助阵。

网吧的电脑好用够用耐用就行，所以出行前同事在一媒体上抄了一款性价比颇高的3000元配机方案，并对键盘鼠标等小配件做了一些修改。小菜、同学及其父母也觉得该配置很合理，价格也能接受。为了不被JS骗，出行前大家说好无论JS使出何种"忽悠"大法，也不再改配置，多找几家拿货也行。

来到电脑城，商家一见几十台电脑的交易量，暗自高兴，拿过同事列的单子一看道："配置还行，比较合理。"小菜同事道："就按这个单子配，不再改了。"商家了解到小菜的同事是谈判主角，便道："我叫我们的技术员过来帮你们配机，他可是电脑城里数一数二的高手。"便过去对一个技术员交代了几句。技术员过来拿起配置单一看："配置还可以，就是有几个问题，首先配置中的内存和硬盘报价比现在市场价分别贵了10元，如果按这个价配，你们30台电脑就要损失几百元钱……"还有这样"诚信"的商家，小菜和其同学、同事一阵狂晕，感动ing。

"其次，这里边有几款是老产品，不是过时就是停产了，例如这款显示器它的新型号XXX早就出来了，比老型号便宜20元，且还具备显亮等新技术……"

小菜的同事只好据理力争，还列举了这款配置的价性比、可升级性和合理性，并力证这些产品确实还有货。但久经沙场的技术员让他感到了绝望："像Socket754平台很快就会被更新的Socket939平台淘汰，配这样的电脑将来很难升级，最多用半年就完全过时。"接着技术员转入关键，"干脆我给你们另写一款网吧专用配置，它还要便宜200元，且采用了主流的64位Intel处理器，你们看如何……"

更便宜，技术还更新……虽然小菜仍在支持同事，但同事在小菜的同学及其父母面前已开始失去信任。面对每台电脑便宜200元，又可多装两台电脑的诱惑，在技术员和商家的"指导"下，他们列出一款采用众多杂牌配件，利润比3000元配置高得多，且没有显卡专用插槽的配置。

●马后炮：JS的"忽悠"水平（其实主要就是心理战）不比赵本山弱，最后的配置采用了一款LGA 775接口的杂牌i865GV主板（集成显卡），没有AGP或PCI-E显卡槽；而其集成显卡的性能与小菜同事列的入门级显卡R9550相比也有较大差距，根本不能满足网吧中一些主流3D游戏的需求，小菜的同学方知后悔。所以千万要切记，不要被商家随便换一些媒体上介绍的已列好的配置，特别是在你不太懂行时。

其实，商家为做成生意，一般会尽可能地找齐你所需要的配件，除非他主动对你说"您找下一家做吧，我实在找不齐您所需要的配件"，方可更换价格差不多的同芯片、同品牌或其他品牌产品。

避重就轻

小菜：你这块CPU超到166MHz就经常死机，买的时候你们不是说可包超到200外频吗？

商家（权威状）：Intel处理器的质量有目共睹，不是这块CPU不行，而很有可能是你的主板或内存、硬盘太烂了，你说说都用的哪些配件？

小菜：那当时你承诺说可包超，但我拿回去却不能超，现在拿块主板来试试啊。

商家：我们这边没有现成的主板，配件拆封后就不好卖了。这样，把主机搬来看看，如果主板不行，我就给你升级一块名牌超频专用主板，并换上专用超频内存和好风扇，保证能超……



●马后炮："请你走两步"后，干脆加一个专用冰箱来制冷算了。看样子JS卖配件也要"专门找个腿脚好的卖给他"才行，否则拿回去不能用或不好用，JS肯定要怪其他配件不行，顺带再赚上一笔升级费用。所以买配件时，有条件都需试用正常后再往家里拿。特别是对这种"包超频"的配件，要注意测试效果，不要出现自检画面就OK了，使用正不正常，多半需要在Windows环境下用大型软件或3D游戏实测才能检验真伪。商家推说业务繁忙，测试点到为止时更要多加小心，一定要求商家在购货单据上写明达不到XX要求可退换等事宜。

切记，整机或配件没验收满意或测试好之前千万不要先付钱，没付钱前你是"大哥"，付钱后就可能在JS眼中变成"孙子"了。

声东击西



电脑配件因为更新频繁掉价快，这不，小菜一听说一款16速双模式DVD刻录机从499元掉到399元，便直奔卖场。

商家："您要的那款刻录机断货了，看看另一款行不行，诚心要的话，480元并送5张刻录盘，如何？"然后拉着小菜介绍了一大通该型号的特点和妙处。小菜当然断然拒绝，悻悻而归，可一回到家就接到朋友电话，称他买了一款399元的双模式DVD刻录机，正是在小菜刚去问的那家。

●马后炮：如果刚刚大降价的热门配件或机型的价格太透明，利润往往很小。商家虽能拿到货但并不一定喜欢单卖，一般会力推其他价高或利润更高的品牌型号，对于这种情况，可多问几家商家或等几天，等到市场价格稳定了再去看看，或事先预备两款价格差不多的候选配件，以免被商家"忽悠"乱阵脚。

大忽悠定式——胡吹唬人

小菜：听说这显示器特费电、热量大、小毛病也多。

商家：费电是因为它做工好，所用元器件更多（其实偷工减料），多耗点电、热量大也很正常，况且现在哪家热天不开空调的，冬天更可当暖气一物两用；毛病多那是谣言，主要是竞争对手看我们的销量压过了它们，在疯狂造谣……

小菜：您这显示器的调节按钮怎么还是单键飞梭呢，听说故障率更高啊，OSD菜单也是英文的，人家都开始用中文的了。

商家：这您就不懂了，飞梭要损坏了的话，

您拆下来修理就行，不用像按键式的产品调节时要挨个换。英文菜单那是因为这款产品是正宗美国原产，非国产货可比。

小菜：这显示器怎么开机后要等两三分钟才完全变清晰啊？

商家：这是……这是显示屏保护新技术，为避免开机瞬间电流对显像管的冲击，延长寿命。

小菜：显示器底座怎么很轻薄啊，是不是容易被压坏？

商家：只要你不经常去动它，怎么会坏呢？钢板做的你去抠它，整它，也会坏啊……

●马后炮：商家“忽悠”就是靠三寸不烂之舌凭空乱吹。类似的对话你可能在电脑城里随时遇到，堪称JS经典“忽悠”语录。特费电、热量大跟元器件数量并没有直接关系，而往往是做工差、元器件质量差造成的，这类产品肯定连基本的3C认证都不能通过（可到http://219.238.178.8:8090/union/rjw-search.jsp网上查查）；用户普遍说毛病多，那就不是谣言，而是做工确有问题，偷工减料太多；OSD菜单是英文并不代表就是美国制造，具备中文菜单的产品更显出其人性化和非水货；显示器开机后要等两三分钟才完全变清晰，那只能证明它存在质量问题（很可能是显像管老化）……

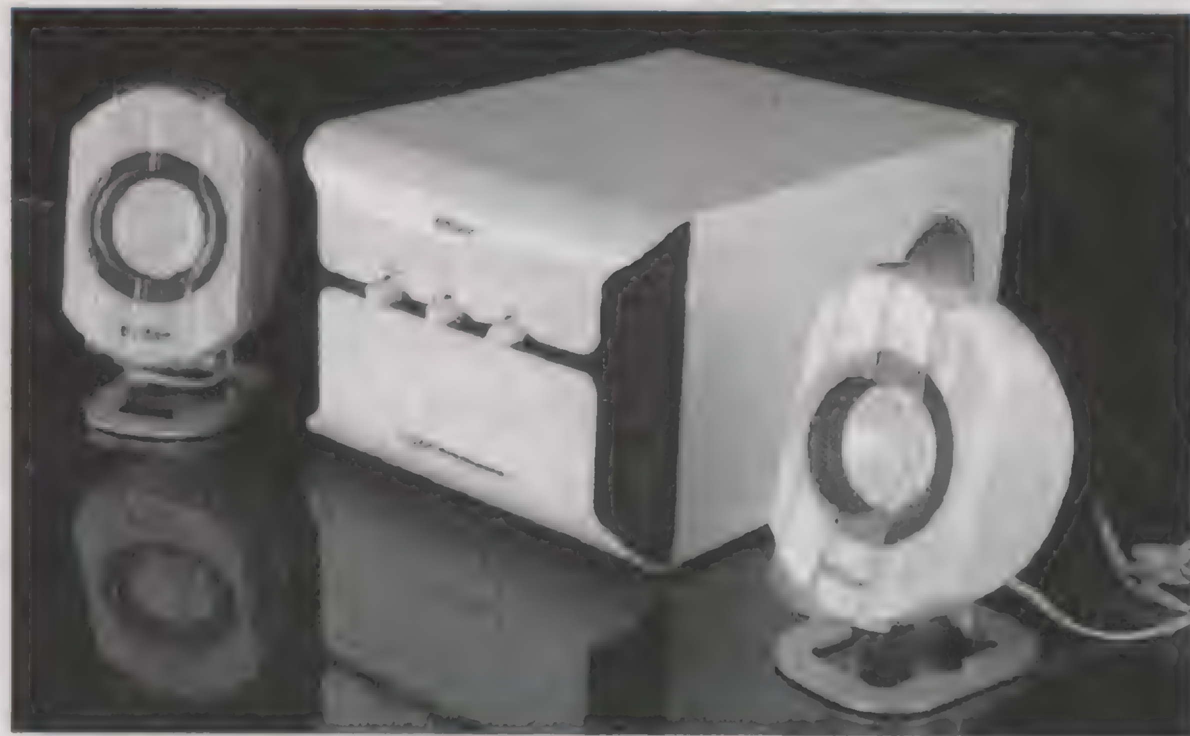
这类“忽悠”还有很多，前几天小菜还听见一商家称“64位闪龙不如32位754闪龙，Athlon 64 3000+ E6也不如E3，经我们测试前者比后者还要慢那么一点点”。这类“忽悠”更多时候只能看作JS的库存销售策略，其实64位闪龙替代32位是趋势，且二级缓存更大；而已批量上市的主流产品E6版本Athlon 64修正了E3版中的BUG，兼容性更佳。

钢琴漆的传说

小菜准备买一款新的1XX元2.1音箱，点名要试听创新、罗技、漫步者的几款低价2.1产品，商家却指向另一款产品道：“以您的身份还是买这款更时尚和高贵的产品吧，它采用流线形外观设计，拥有银色款与黑色款，精致典雅，使用钢琴漆耐磨不掉色……”看小菜不为所动：“钢琴漆你不知道吗？IBM的笔记本中最贵的产品就使用这种漆，钢琴漆在亮度、致密性特别是稳定性上要远远高于普通漆。不信，您再听听音质。”在电脑城人声嘈杂中，JS在电脑上打开一劲歌并调大音量……

听此一番吹嘘之后，小菜以超预算的600大洋买下这款尊贵的“钢琴漆”音箱，但拿回家后却发现音质平平，还不如同事买的200元的产品耐听。

●马后炮：如今厂商们炒的就是概念，像“功率至上论、5532运放皇说（其实只是一款普通运放芯片）、碗盆单元说、Hi-Fi说、监听级（数百元的多媒体音箱也能当监听级？）、对地增压技术、同轴扬声器、环保说、健康说……”种种“忽悠”都曾在多媒体音箱界流行（其他配件也存在类似情形）。而以外观取胜，特别是近年来“钢琴漆”MP3、笔记本电脑的流行，可以说是最新趋势。单就音箱来说，钢琴漆对提高音箱的外观时尚度、手感会有一定作用（况且一些“钢琴漆”产品只是喷了一层普通的高亮清漆），但对音质的提升没有任何好处。而仅从外观保护来说，你准备将数百元的音箱用到猴年马月吗？



还是普通2.1音箱实惠

李逵变李鬼

小菜到电脑城里去买液晶显示器，出行前同样先在媒体上了解了一下，以便买到一个大品牌产品。经他初步了解，目前市场上AOC（冠捷）、飞利浦、三星、明基、优派等品牌的产品都比较畅销。

来到电脑城，见一柜台前摆有数台AOC的样品，其中一台上赫然标明“17英寸8ms AOC液晶只售1899元”。小菜心想价格还行，便向商家问道：“你这款AOC显示器的价格还能少吗？”AOC？！商家稍一愣后马上忽悠道：“我们这款产品是一线大厂OEM产品，和飞利浦是一条生产线上下来的，做工和用料都很有保证，而且正搞促销。”小菜脑中飞快地转着，嗯，好像文章里也是这么说的——AOC是显示器OEM一线大厂，正好和飞利浦也有关系，于是欣然买下。

可回到家中，细心的朋友过来一看，说：“你上当了，这不是AOC的，而是AOG的。”小菜仔细一瞧，果然“AOC”的“C”下面多了一小点，正是AOG，狂晕。他去找商家理论，商家说其并没有声明其产品是AOC，且招牌和收据上也都注明是AOG（只





走进卖场之前最好对要购买的品牌有一定了解，以免看花眼

不过G字后面那一点实在是太小了），并信誓旦旦地说：“这款显示器我们也不赚钱，只是帮别人代卖。”小菜郁闷之后，只好又不了了之。

●马后炮：“人怕出名猪怕壮”。常常听到这样的JS语录——华硕和XXX是亲戚，XX和XX是一条线上下来的……对于这类说法只能姑且听之。就算是同一条生产线上下来、同为大厂OEM的产品，也并不能代表其品质就一样。试想，XX厂商只出400元/块的价格，让XX工厂代工制造一些成本需500多元、市场售价700元以上的主板，这可能吗?

品牌名称的“李鬼”问题同样可看作是一些杂牌厂家或不良JS的忽悠方式，今天遇到AOG，明天也许就会碰到AGER、Phillps、SAMSUUG、BenO……而“宝马主板”“法拉利显卡”“七彩红显卡”“超微星光驱”等之流则早已在市场上混迹多时了。

此外，“XX产品我们也不赚钱，只是帮别人代卖”也是经典忽悠语录，产品出现问题时很多商家都会借此推卸责任。但任何商家都不会有这么好心，去做没有任何赚头还可能倒赔的生意。

偷梁换柱

小菜准备换换口味，去淘一台笔记本电脑来用，于是杀进电脑城。商家：“你眼光真不错，这台港行（香港行货）笔记本配置很高，性价比高，非一般水货能比。”小菜：“港行保修怎么办？”商家：“放心啦，香港回归都这么久了，香港行货和内地行货都一样啦。”小菜：“怎么你拿来的这台机器像被拆过包装？”商家：“放心，我们接货时为确保质量专门开箱验过。”

●马后炮：水货难以得到保修，对于这一点大家已有共识。虽然香港早已回归，但由于产品销售区域的差别，港行货在多数情况下也等同于水货（且港行配备繁体中文系统，使用时需要更换，这样还将失去原版系统和光盘系统恢复功能等）。不同品牌的笔记本电脑、手机等对港行货的保修规定也不同，所以购买这类产品时要更加小心，以免机器出现主板、液晶屏幕等大问题后，因为没有保修让整机报废，得不偿失。

要辨别水货可从以下几点入手：首先，很多厂商的产品命名都有规律，例如IBM在美国销售的产品编号尾数为“U”（USA），在香港特别行政区销售的为“H”（HongKong），在中国内地销售的产品尾数就是“C”（China）。其次，那种产品外壳、包装、说明书、操作系统是全日文或全英文的笔记本肯定是水货。最后，在包装盒、笔记本背面及BIOS中有着该产品的序列号，这3处号码必须相同，而且许多大品牌笔记本的官方网站上都提供查序列号的服务。

此外，新机拿来后一定要当面打开包装验明正身，特别是要注意包装箱正面和底部是否已被打开过（开封过的机器很可能是返修机或展示用机）。所谓“这个机器我们测试过，所以包装打开了”的理由根本站不住脚，因为各种正规电脑配件或整机出厂前都已经过严格测试。

不收维修费?

小菜一同学家里的电脑最近坏了（其实只是硬盘分区表被病毒改写了，杀毒软件就可修复），也早已过了保修期，拿到一似曾相识的电脑商家处维修。过了两天，商家叫小菜的同学去取电脑。

商家（在此借用一下赵本山台词）：“先别掏钱，兄弟，你这个人爱偏信，回去之后别人一说你你又不做了，这个轮椅（电脑）说实话就是去年你那台自行车改的，我就知道你得这病，在这等你半年，你要给钱，我告诉你，你就给一个改装费（配件费），400块钱，你要给多我就不跟你处，下次啥都不卖你……”

小菜的同学：“是哪儿的问题呢？能不能便宜一点。”

商家：“主板被烧了，我给你换了一大堆元器件。另外硬盘也被烧了，我给你换了一块没问题的……”说完，从抽屉里一大堆元器件中抓出十几颗不值钱的或不知是从哪块坏板卡上取下的电容电阻类元器件递给小菜，“看看吧，烧了这么多，都坏了，真是难修啊……熟人熟事的，维修费就免了，只收你400元配件费”。


送修电脑前务必记下自己的配置

小菜的同学只好付钱走人，数月后一天，替其装机的小菜去他们家串门，一看i845D主板、P4 1.7GHz、GeForce4 MX440显卡、256MB DDR内存被JS换成了694X主板+赛扬 II 850（赛扬 II 566超的）+TNT2 32MB显卡+128MB SD内存，硬盘也由7200r/m换成了5400r/m的。小菜和同学怒火中烧，冲向电脑城，但该商铺早已换了主人……

●马后炮：送修电脑前务必找懂行的人记下自己的电脑配置，并最好能守着商家维修。如确实不能一天修好的，应声明凡

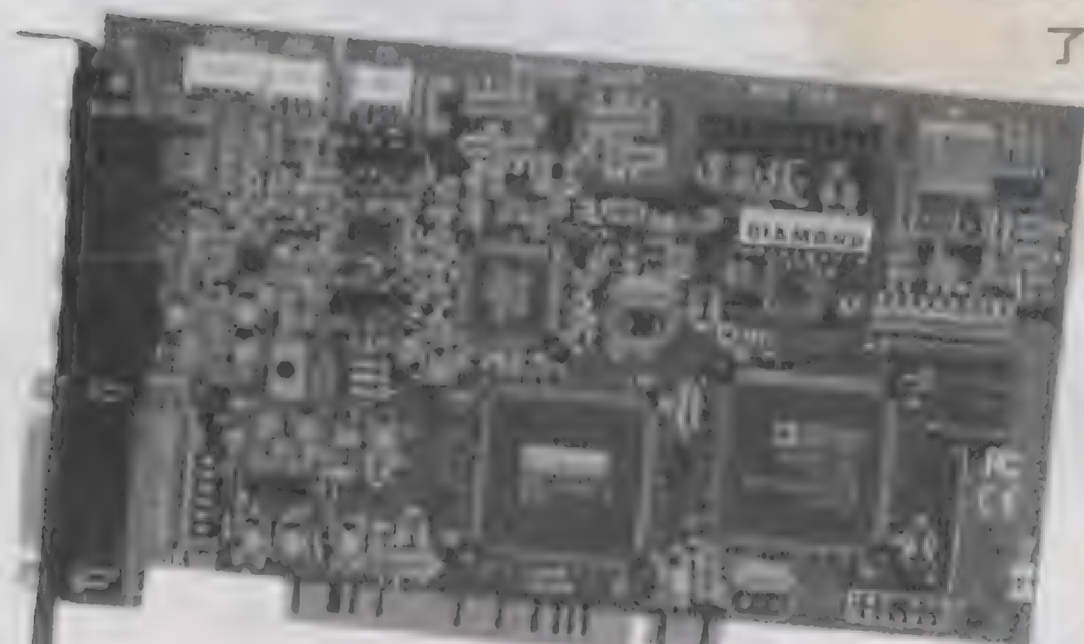


是换件都必须经过自己同意，以免被商家偷桃换李。另外，如果自己确实对电脑一窍不通，最好先找熟人中的电脑高手帮忙维修或先看看，以确定大致故障情况，以免被不良商家小题大做，"忽悠"维修费或配件费。

二手最会"忽"

小菜最近迷上了在电脑上听歌，他总感觉板载AC'97声卡发出的声音不太美妙，便决定去电脑城淘一块好声卡来用。正遇一二手商家："买声卡吗？我向你推荐曾是最经典的声卡之一的Diamond MX200，这是Diamond与Aureal开始合作以来第一张面向民用的高端声卡，镀金接口，配合黑色的挡板显得十分高贵，不光在声音的回放方面非常出色，配合DREAM的子卡在MIDI方面的表现也十分出色，虽然硬波表只有几MB，但效果是几十MB的软波表不能相比的……它的地位比创新AWE 64Gold更高，目前很多千元级的声卡都不是它的对手……关键是价格也不贵，这么经典的产品只卖您360元。"

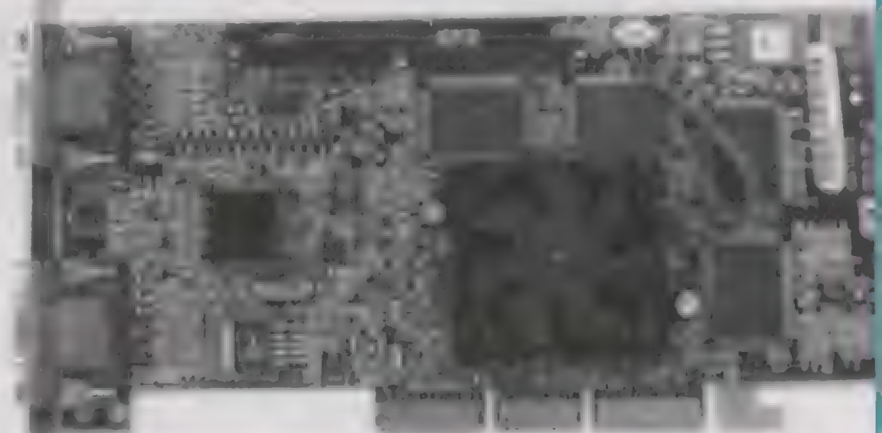
小菜在商家的"盛情"介绍下，听了听MX200的回放效果，果然比自己的AC'97要出色，便掏钱买下。



Diamond MX200声卡固然经典，没有驱动就真的只能"收藏"了

●马后炮：小菜拿回家后，发现这块卡在Windows XP下根本没法用，没驱动，只好又杀回Windows 98下继续革命。他到网上查了一下目前主流声卡的价格，发现也不贵，创新SB Live! 5.1、黑金二代5.1音效卡Value Fine版、德国坦克Aureon5.1 FUN娱乐版等主流6声道声卡都比这块卡便宜，效果也不错，且对主流软件和游戏的支持更好更全面。

除了Diamond MX200声卡外，其实二手市场上还有很多很会"忽悠"人的东西，其价格往往比新品都贵（特别是一些网络二手硬件商家常借此忽悠新手），比如6XX～7XX元的"巴顿（Barton）"处理器（虽然经典，但目前64位闪龙也不过500元左右，K8与K7已完成更新换代）、300元的Voodoo5500（其3D性能和目前300多元的主流显卡相差较大，且没保修）、250元的所谓2D王G400 MAX（Matrox G系列显卡在2D显示方面有着较出色的表现，特别是其早期产品G400 MAX，更是被很多二手JS誉为2D显示之王，但做工完整的主流显卡2D效果也不差，花钱淘这么一块3D性能孱弱的显卡明显不值）、4XX元的工包微软IE 3.0鼠标（个人偏爱了）、300～1000元二手无线AP/无线路由器（同档次新的也不过300元左右，且是中文界面，售后服务也有保障）等，这些所谓的"经典"真的物有所值吗？还需大家多长心眼了。

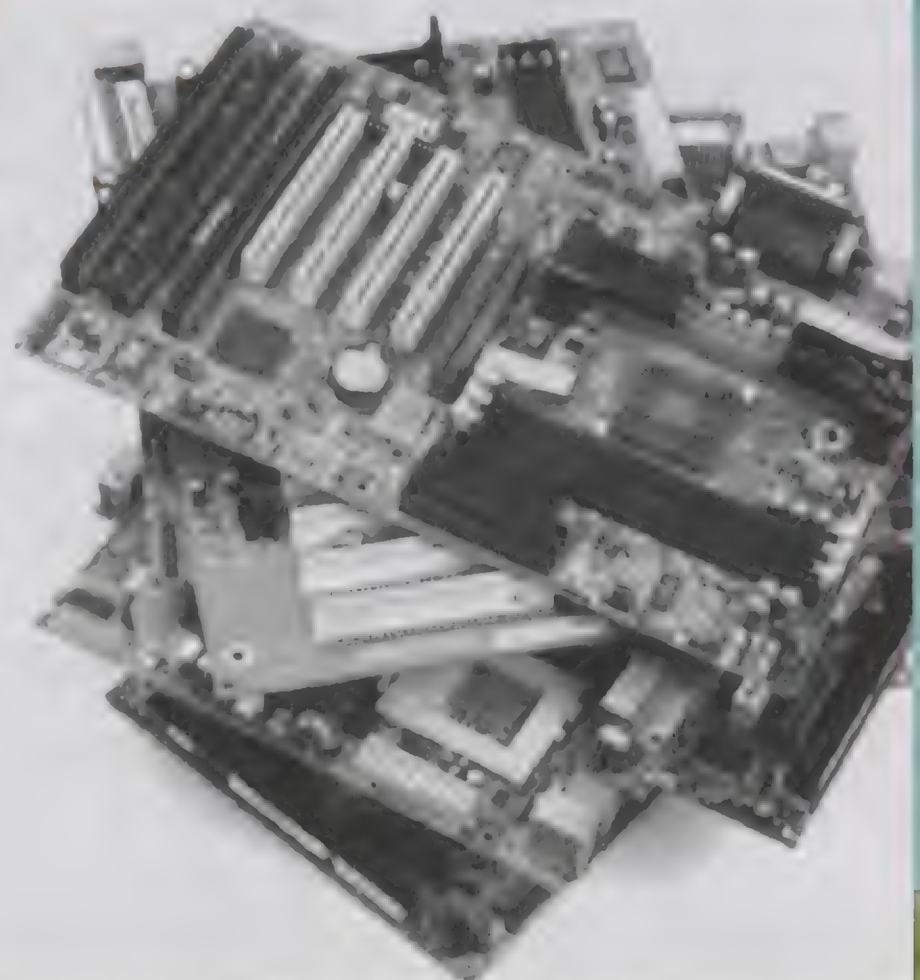


曾被一些玩家追捧的G400 MAX显卡

后记

"卖拐卖车卖担架，全靠张嘴说瞎话（高秀敏语）"，电脑卖场里"奸商"的忽悠虽然千变万化，但都离不开"蒙"和"骗"字。防范的办法只有提高警惕，多关注各类专业IT媒体，提高自己的技术水平，不断学习新的知识。当然，不可能让每个人都修炼成硬件高手后才去买东东，那么就熟读"兵书（比如本文的一些实例）"，先有一个基本的防范意识吧，或带上硬件高手、准高手一起去采购（一定要给随身高手以绝对信任，否则容易弄得不欢而散），都会让你尽可能地减少被当作"肥羊"狠宰的概率。

编者注：本文中"忽悠"实例和主人公"小菜"的遭遇，均为作者亲身体验或经验总结（交了这么多学费要是还不明白，那就该叫"小迷糊"了），各位请勿对号入座。



PConline.com.cn 太平洋电脑网

市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集

行情综述

10月以后，学生装机高峰已过，各方面价格相对稳定，不过19英寸液晶显示器大幅价格及笔记本硬盘实现涨价等情况，还是值得我们关注的。

三大件

Intel方面，P4 2.8C（散）小降20元，报1210元，而P4 2.8E（散）降了30元，报1210元，P4 3.0C降幅较明显，目前为1380元。赛扬方面，64位D331小降5元，为485元，而D336降了25元，报565元。AMD方面的缺货问题仍没有解决，不过主流型号货源与上月相比有了一定改观，闪龙2600+价格小幅下调，目前报价为565元，闪龙64 2800+小降，报670元。

内存整体变化不大，受国际DRAM颗粒价格小幅上扬的影响，部分内存也出现了一定涨价。现代DDR333/DDR400 256MB均有小涨，价格分别为170元和175元；金士顿的DDR400 512MB涨至385元。

本月中硬盘市场200GB以上的大容量产品价格有明显下调，而主流型号的波动并不大。希捷酷鱼7200.7 80GB（散）小降，已跌到445元；西部数据WD800BB（散）跌至415元，WD2000JB（散）降到了690元。笔记本硬盘出现涨价，由于高速80GB缺货较严重，各品牌的该款产品都有明显涨幅，其中日立5400r/m 80GB涨至895元。



三星930B液晶

显示器： 液晶显示器价格持续走低，三星19英寸8ms产品730B跌破3000元，AOC的19英寸液晶已杀到2300元左右；而许多17英寸液晶纷纷跌破2000元大关；15英寸液晶则基本与17英寸液晶保持300～400元的价差。



蓝宝X550显卡

主板： 最风光的应该是支持Socket754接口的NF4X主板，目前多在499元价位，与64位闪龙搭配可完全释放其性能。i945P芯片组的主板已相当便宜，精英945P-A已降到780元，甚至比一些915系列主板更便宜。

显卡： PCI-E显卡已逐渐成为主流，目前销量最好的是X550，众多的显存搭配方式使其价格保持在480～700元不等；GF6600 GT显卡也是市场上的热门，因为它可支持SLI技术，且已跌破千元，性价比很出色。AGP方面，R9550的高频版及大显存容量版本依旧占据着中低端市场，部分大厂产品已滑落到300余元，在这个价位NVIDIA确实没有产品能和R9550竞争。

笔记本电脑： 目前市场最好卖的还是8000元以下的笔记本，而12英寸宽屏小本依旧火爆，宽屏概念已深入人心。低价笔记本目前占据最大份额，高端机型普遍缺乏市场人气，所以市场热点以新品为主，以降为辅。

从新上市的笔记本看，移动版R9700显卡称霸高端的时代即将结束了，X700会接替R9700，且价钱不比后者贵出多少。Acer最近推出了台式机替代笔记本AS9502，超强的配置和索尼A系列笔记本不相伯仲，虽然很重，但从其消费定位看，作为一款配有吸入式DVD刻录机、X700独立显卡的标准Sonoma笔记本，其13 800元的价格还是有较强吸引力的。惠普借着目前逐渐流行的游戏笔记本概念，及时推出了DV4203，同样也搭配X700显卡，价格在13 000多元。最近三星配备X600显卡的X50-C001笔记本降了2000多，但降价后15 500元的价格仍延续了三星数码产品的高价定位。

驱动热报

1 **ATI**：RADEON 9XX0/X300/X600/X700/X800/X850系列显卡最新催化剂驱动5.11 Beta版For Win2000/XP（2005年10月21日发布），这款5.10正式版之后发布的Beta版驱动针对即将上市的Quake4和《英雄萨姆 II》进行了优化，推荐喜欢追新的朋友下载一试。

2 **NVIDIA**：GeForce2/3/4/GeForce FX/GeForce6/7系列显卡最新ForceWare驱动81.85 WHQL官方正式版For Win2000/XP（2005年10月21日发布）。这是NVIDIA 8系列驱动中的首款正式版，最大特点在于增加了对最新型号显卡的支持，支持不同厂商显卡SLI，对双核心处理器优化及提升GeForce6/7系列显卡的性能；在新特性方面，SLI将能支持TV-Out/HD-out，增强了对HDTV的兼容性，并修正了一些游戏中的Bug。

3 **Microsoft**：微软IntelliMouse系列鼠标IntelliPoint应用程序5.4中文版For Win2000/XP（2005年10月24日发布）。通过IntelliPoint软件可使你的微软鼠标充分发挥其功能，且还可自定义鼠标按键。

硬件工具速递

1 **Hitachi**：日立硬盘Feature Tool工具最新1.99版For Win98SE/Me/2000/XP/DOS（2005年10月24日发布），它可支持日立Deskstar和Travelstar系列硬盘，其主要功能有：可开启或关闭硬盘的预读和写缓存功能；能切换自动噪声管理模式；可显示硬盘的温度；能对SATA硬盘进行配置，包括调整硬盘速率及开启/关闭传输时钟序列功能。

2 **Sapphire**：蓝宝系列显卡专用TRIXX超频软件最新1.0.0.14版For Win98SE/Me/2000/XP（2005年10月20日发布），该软件具有智能超频、核心温度和风扇转速监控、允许自定义程序工作模式等众多功能，无论初级玩家或硬件发烧友均能轻松使用，并获取一定性能提升及最大的使用便利性。该超频软件目前仅支持蓝宝显卡，且只有带有LM63监测芯片的蓝宝显卡才能显示风扇转速和温度信息。

本栏目驱动程序和硬件工具信息由驱动之家网站（www.mydrivers.com）提供（信息截止到2005年10月26日）。



中关村配件参考价格 单位：人民币（元）

类别	品牌	型号	价格
笔记本电脑	惠普	M2206/ze2202AP	6200/5899
	东芝	E10	14000
	索尼	VGN-FS35	12988
	NEC	A2100	6900
	Acer	Aspire 3603NWXM	7300
	华硕	A3517Vc	9988
	联想	旭日125F/旭日150C	6500/5999
CPU	Pentium 4	2.0A/2.8C（散装478针）	900/1210
	Pentium 4	2.8E（散装）/3.0C GHz（散装）	1210/1380
	赛扬	D331/D336（散装，64位）	485/565
	AMD Athlon 64	3000+ 939针/2800+ 754针	1240/840
	AMD Sempron 64（盒装754针）	2600+/2800+/3000+	565/670/760
内存	现代	DDR333 256/512MB	170/350
	现代	DDR400 256/512MB	175/355
	Kingmax	DDR400 256/512MB	185/360
	宇瞻	DDR400 256/512MB	195/370
	金士顿	DDR400 256/512MB	195/385
硬盘	迈拓 金钻9代	80/120GB（3年保盒装）	480/610
	西部数据	800BB/800JB/1200JB	415/450/580
	西部数据	2000JB/2500JB	690/850
	希捷 酷鱼7200.7	40/80/120GB	415/445/565
	日立 笔记本硬盘（5400r/m）	60/80/100GB	695/895/1280
主板	华硕	P5GD1 Pro（915P）/K8V-X SE（K8T800）	960/640
	微星	PM8M2-V（P4M800）/K8MM-V（K8M800）	540/490
	技嘉	GA-8I945P-G（945P）/K8VT800（K8T800）	890/470
	升技	GD8（915P）/IS-20（865G）	790/555
	磐正	EP-4PDA3I（865PE）/EP-8HMMI（K8M800）	630/490
	七彩虹	C.NF4X（nForce4）/C.K8T800飞龙战士	490/490
	捷波	智尊K8T8G+（K8T890Pro）/智尊K8T7P+（K8T800Pro）	699/599
	梅捷	I5G-FG（915G）/A8V-RL（K8T800）	880/580
	昂达	865PEN（865P）/NF3S（nForce3）	560/580
	硕泰克	75FRN3-RL（nForce2）/K8M800I-RL（K8M800）	490/560
显卡	华硕	EAX700-X TD 128MB（X700）	790
	微星	FX5200-TD128/RX9550-TD128	480/540
	丽台	A400LE TDH/PX6600 TD 128MB	1490/990
	技嘉	GV-RX700V4DPU/R955N2D	869/499
	艾尔莎	AX70白金版/幻雷者X55-T	1020/590
	七彩虹	6600GT CH版/9550CT 冰封骑士	990/390
	蓝宝	X800GTO白金板/X550静音版	1799/499
	迪兰恒进	镭姬杀手X700黄金版/镭姬杀手X800GT	850/1399
显示器	三星LCD	540N/711N/710MP/930B	1950/2350/2850/2980
	三星纯平	783MB/788DF/794MB/796MB	1140/980/990/1090
	飞利浦LCD	150B5/170C5/170C6/190S6	1950/2190/2350/2990
	飞利浦纯平	107T6/107C6/107P5/202P4	1080/1150/1350/4500
	明基LCD	FP71G+/FP783/FP91G/FP91G+	2170/2500/2700/2850
	AOC LCD	151S/176S/171S/196S	1599/2199/2080/2399
	AOC纯平	995F/772F/783V/785F	1399/1066/999/1199
	美格LCD	B7 II /S7D/T7D/T9	2399/2599/2799/3199
	LG LCD	L1515S/L1530S/L1715S/L1930SQ	1820/1880/2080/2850
	LG纯平	T710S/F730B/T710BH/T910B	890/1030/970/1550
刻录机	明基DVD刻录机	DW1640/EW1621外置	399/1699
	NEC DVD刻录机	ND-3540A	398
	华硕DVD刻录机	DRW-1608P	450
	浦科特DVD刻录机	716A/716AL/716SA	830/980/1340
	先锋DVD刻录机	DVR-109XL/DVD-109CH	490/480

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2005年10月26日。

问题交流

编者按： 在读者来信问到的问题中，关于数码设备问题的比重越来越大，本期开始连续两期将推出 **"数码相机电源问题专集"**，在以后的栏目中，也将陆续推出有关数码设备的问题专集。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

数码相机电源问题专集（上）

四川 龚胜

现在数码相机越来越普及了，相比传统相机，数码相机优点非常多，但有一点让消费者普遍感觉不太满意，就是耗电太厉害，完全是只"电老虎"，电源问题也因此成为数码相机使用者关注的焦点之一。

问： *我打算过段时间购买一台数码相机，请问现在数码相机使用电池的情况是怎样的？哪一款产品电池剩余时间显示最为准确？*

答： 对于数码相机来说，电池是整机动力的源泉。目前数码相机使用的电池主要有一次性电池、镍氢充电电池和锂电池三大类。锂电池容量相对较大、体积小巧、重量轻，镍氢充电电池通用性好、成本低。而部分产品可使用多种电池就显得更加人性化了，用户可根据实际需要选择不同的电池，像理光R2等产品就采用了这样的设计，其电池仓设计得很巧妙，可容纳多种不同形状和规格的电池。另外，数码单反相机和部分高端产品则通过电池盒的应用，也提供了对多种电池的支持。还有部分相机采用了与流行手机电池通用的锂电池，也不失为一个好思路。

目前电池剩余时间显示最为准确的是索尼使用智慧型锂电池的产品，可对电池剩余使用时间的预测精确到分钟。另外，顺便说一下不同数码相机耗电的差异是比较大的，差的充满电只能拍摄不到100张，好的可拍摄500张以上，如果你经常外出拍摄，最好选择拍摄张数多的产品。

问： *我是位数码摄影爱好者，但经常在外出拍摄时，相机突然没电，请问数码相机如何节省电能呢？*

答： 数码相机节省电能要注意的地方很多。首先是根据需要设置好相机相关参数。1.合理设置定时关机及关闭LCD的时间。2.尽量用光学取景器或EVF取景，同时关闭拍摄后自动回放或缩短回放时间。3.正确设置并尽量少用闪光灯。4.关闭镜头或CCD防抖功能、关闭随时聚焦功能。5.降低LCD亮度，尽量少浏览。6.不作任何图片效果增强设置。

其次在使用中应注意，温度对电池使用时间影响较大，在低温环境下电池消耗要快很多。其他像长时间曝光时，对电池的消耗也是很严重的。当然除了"节流"外，"开源"也很重要，比如尽量买大容量的充电电池，如果使用锂电池外出拍摄时最好能再买一个备用。也可考虑购买专用的数码设备外接大容量电池。

最后告诉大家一个小技巧：如果数码相机在使用时突然没有电了，可取下电池，放在身上贴肉比较温暖的

客座专家 fly

《神鬼寓言——失落之章》问题集

问： *我全通关了怎么拿不到蓝淀砍刀？*

答： 在巨木洞的恶魔之门里有蓝淀砍刀，开门条件是14个攻击加成。

问： *游戏里有钓鱼任务吗？钓竿是任务获得还是买的？我怎么从来没见过？*

答： 如果你是PC版的，就会有钓鱼任务。地点在渔人溪（Fisher Greek），我说的并不是你第1次去学钓鱼时，而是第2次去渔人溪和渔夫谈话就可接到任务。第1次去时渔夫会叫你买支钓竿，钓竿在橡木村（Oakvale）就可买到了。第2次任务是钓鱼称重，鱼越重，越可能得到名次。你可在渔人溪先钓一次，如果成功，老渔夫会提示你，如果想钓鱼你可到"别的地方"钓看看。因为你在渔人溪钓的鱼都很小，我第1次钓的只有400多克，不过你会得到三奖，是支冠军钓竿，蓝色的而且拉力较好，也就是主角拖回一次线的长度较长，相较之下比较好钓。二奖是PC版新增的银钥匙一支，大奖则是PC版新增的钓鱼帽（Fisher Hat）。上面讲到，在渔人溪钓的鱼很小，可到外面黑木湖钓，我最大那条是在虎克湾钓到的，共约3200克重。

问： *游戏中"神秘的时钟雕像"还有地窖开启的*

客座专家 龚胜 苏旅

地方加热，然后清洁一下电池的电极触点，重新装上后通常能再坚持拍摄几张应急。

读者 老丁问： 我的打印机是Epson C6x，昨天开机突然全灯闪烁，后被告知**废墨仓**已满不能打印了。废墨仓是什么东东？怎么恢复？此外我的CPU是AMD Sempron 2200+，为什么在DirectX工具下显示主频却为900MHz，是配置不对还是买到假冒的了？

答： 现在的喷墨打印机内部有一个专门清洗喷头的微型泵，它通过定期抽取墨盒中墨水的方法，使墨水通过喷头顺利喷出，以达到疏通管道目的。这些因清洗喷头而被浪费的墨水就是所谓的废墨，废墨最后通过管道流入到打印机下部的小盘子，就称为废墨仓。因为许多打印机是使开机自动或定期清洗喷头的，如果打印机使用次数过多，那么就很容易出现废墨仓已满的问题。解决的办法很简单：你可通过拆卸打印机外壳找到废墨仓并彻底清洗（比如用新海绵替换里面的旧海绵），如果不方便打开打印机外壳，也可使用带长针头的注射器定期插入废墨仓抽取废墨，但这种方法清洗并不彻底，实在不方便动手就只能去电脑城请专业人员协助清洗。除了手动清理废墨仓以外，用户最好还去下载一些特殊的清零软件（比如SSC Service Utility 3系列及各品牌机型专用的维护软件）或通过手动设置打印机面板按钮将废墨计数清零。Epson打印机的手动清零办法是按住进纸键和清洗键（某些型号机器是换墨键）再开机，2秒后松开进纸键，再过2秒松开清洗键，再按住清洗键直到所有灯同时亮，稍许等待打印机工作后即可。

关于CPU识别的问题，可能是DirectX工具误报，当然也有可能是因为主板把外频设定成了100。AMD Sempron 2200+本身的频率应该是9 × 166MHz=1500MHz，如果外频设定为100，当然就会显示900MHz，只要在BIOS重新设定外频就可以了。

湖南 苏旅

读者 土豆牛肉问： 请问**液晶显示器**和**液晶投影机**的**使用寿命**有多长啊？如果液晶显示器上到1280×1024，那么电视卡也必须上到这个分辨率才能全屏吗？如果电视卡不支持这个分辨率是不是就不能全屏显示？

答： 液晶显示器由许多部件组成，其中液晶面板是核心部件，它占据了液晶显示器的大部分成本。而面板后的灯管则是决定液晶显示器使用寿命的一个关键因素。液晶显示器的灯管寿命是有一定期限的，灯管的使用寿命定义为灯管亮度从全亮衰减到50%时的一个使用时间段，其间亮度随时间的变化呈一个递减曲线，所以液晶显示器使用时间越长则显示亮度越低。现在市面上许多液晶显示器的标称使用寿命在3万～5万小时之间，当然这只是理论数据，实际上受参数设置、使用环境等方面的影响，一般情况下液晶显示器实际使用寿命只会低于理论值。由于不同面板不同灯管的液晶显示器寿命各不相同，具体情况还要看厂商技术白皮书公布的指标。相比之下液晶投影机的使用寿命就要低不少，因为需要高亮度支持大面积的正投显示，投影机灯泡功率一般都比较高，一般超高压汞灯泡（UHP）冷光灯的实际使用寿命为3000小时以上，而UHE灯和金属卤素灯则更低。液晶投影机面板寿命更是有限，你可查看具体厂商技术白皮书公布的指标了解相关情况。电脑电视卡接收的是模拟信号，其显示的全屏分辨率与液晶显示器的面板最高分辨率的参数设置没有直接关系，你在Windows下使用时程序会自动进行插值放大处理。正如在1024 × 768的桌面分辨率下也可全屏放大一张640 × 480分辨率的图片，不过该图片会以软件插值方

时间等问题让我很困扰，到底是怎么回事呢？能解释一下吗？

答： 首先我们要会看神鬼右上的时钟，神鬼的时钟是24小时制的，而且是后面景物动而指针不动的，24小时转一圈，所以每小时会移动15度。当黑夜移动到白天时那个分界点是早上6点，而白天移动到黑夜时那个分界点是18点。指针在黑夜区中间时是0点，指针在白天区中间时是中午12点。

所谓神秘的时钟雕像，指在岸望台十字路口的不知名雕像。其实这个雕像也是个时钟，雕像会随着时间慢慢地往顺时钟方向移动，雕像的手也会随着时间不同而指向不同方向。雕像所在位置的道路，共通往3个方向，分别是——往北通往包尔斯顿南部，往南通往巨木区入口，往东通往英雄公会。

平常时，如果点雕像，会出现类似“那雕像似乎没有特别指向哪里”的文字，在某些特别的时间点，会出现不同的信息，而这种时间点，会导致有两个地方和平时有所不同。

一是包尔斯顿南部的酒馆地窖，时间点是在21点到23点多之间，以右上时钟来看，这个时间段开始时指针是指在黑夜1/4的位置，结束时，指针是指在黑夜接近一半左移一点点的位置，当这时点选雕像时，会出现信息“那雕像指向包尔斯顿”。这时到包尔斯顿南部酒馆后方，地窖门就可开启了。

二是巨木区入口的神秘宝箱，时间点刚好和上面酒窖开放时间相反，在白天11点到14点之间，以右上时

客座专家 龚胜 苏旅

式全屏显示，自然其效果就要差一些。

湖南 苏旅

读者 公路问：我在用Win98系统安装WinXP时，到开始安装时老是出现WinNT32出错，然后就是非法操作，没办法安装，这到底是怎么回事？最近用刻录机刻了几张音乐CD，奇怪的是CD可在汽车音响中使用而不能在家里的台式音响上播放，而在家用电脑上又能被识别出来，这是为什么？刻录的CD能用么？

答：首先建议你不要在Win98操作系统下安装新的WinXP操作系统，最好是格式化C盘后用WinXP光盘引导电脑进行安全干净安装。因为升级安装往往会出现一些不可预料的问题，而且安装使用WinXP操作系统时，内存容量最好在256MB以上，否则使用效率不会很高。至于音乐CD不能播放问题有以下几种可能：首先，不是所有的音响光驱设备都能读取电脑刻录的CD盘片。一些老式音响根本就不能识别CD-R和CD-RW盘片，更谈不上读取了，即使是能读取这种刻录光盘，笔者也不建议长时间使用，因为普通光驱设备读取刻录盘的能力并不好，长时间工作对光驱的光头寿命有损害，最终损坏了娇贵的高档音响得不偿失。其次，有些刻录盘片支持音响光驱设备，但有的刻录盘片就不能在这些音响设备上使用。这说明刻录盘读取能力跟盘片本身的质量有关，也跟音响光驱设备对刻录盘的支持程度有关。同时，刻录软件的设置也很重要，要刻录音乐CD，在刻录软件的设置中必须选择封盘（Close Disc）的选项，如果只是封住了部分扇区（Close session），那是没有意义的。最后要提到的是，你所刻录的音乐CD一般应该是音频光盘格式（CD Audio）而不是包含MP3、WMA等数字音频文件的数据光盘（Data CD），因为这样的数据光盘很少能被音响光驱设备支持，如果你家的台式音响不支持数字音频文件而汽车音响（比如很多先锋、阿尔派的CD音响都支持MP3和WMA数字音频文件）却支持也就不奇怪了。

湖南 苏旅

读者 某人问：我有一台16×的DVD刻录机，把一个RM文件转换为MPG文件后拖到Nero刻录软件里面居然要重新编码，本来30分钟的内容被弄了1个小时。最后**用Nero模拟刻录时成功，但实际刻录时却总是失败，这是为什么？**

答：关于Nero重新编码（Encode）你的MPG视频文件的原因，很可能是你转换的MPG格式与在Nero中设定的VCD模板格式不同，比如你转换的MPG文件是NTSC制式，但在Nero中设置了PAL制式VCD模板，那么必然在拖入刻录时事先要进行编码转换（实际上是把NTSC转换为PAL制式），否则刻录出的PAL制式VCD光盘无法正常使用。Nero刻录程序在"模拟刻录"与"正常刻录"中出现不符合的情况是正常的，因为这两者本身就存在着一定区别，前者只是模拟运行，主要测试刻录光盘的过程是否合格，是否能达到预计的刻录速度，装载数据的硬盘转速是否能满足刻录速度需求等，而后者则是真正的控制刻录机光头发出光束进行刻录。"模拟刻录"虽然有利于事先对刻录过程进行评估，但由于无法对刻录机光头的工作情况进行事先测试，同时也无法对盘片进行真正刻录操作，因此也就不能准确测试出所刻录盘片的成功率。如果在这两方面出现问题的话，那么就极有可能出现模拟刻录成功而实际刻录失败的情况。建议你主要关注以下几个方面：1.刻录机及刻录盘片本身的质量和工作稳定情况；2.CPU、主板及电源的质量和工作稳定情况；3.操作系统本身的稳定性；4.刻录软件自身的情况，建议用刻录机本身自带的工具软件进行刻录操作。

湖南 苏旅

钟来看开始在白天一半左方一点的位置，结束时是指在白天接近3/4的位置，当这时点选雕像时，会出现信息"那雕像指向巨木区入口"，这时进入巨木区，在右手边不远处有个小径，小径尽头右手边有个宝箱。

《美少女梦工场4》问题集

问：我看很多玩过这款游戏的人写的游戏指引都说"和养父结婚"才是最值得追求的结局，我也去尝试，达成了攻略中提到的数值要求，却没有出现应有的结局，这是怎么回事呢？

答：首先说游戏有32种结局，而不同的结局都有其优先级别，当女儿的参数符合多个结局要求的情况下，优先级别高的结局会发生。按说"和养父结婚"这个结局优先级还是很高的，应该是比较容易出的，因为比它优先级别还高的几个结局中普遍要求道德值很高，所以严格控制道德参数比较重要。另外就是与养父的好感度要足够高，必须在第8年3月1日引发"按摩"事件。达成以上条件，应该就会出现应有的结局了。

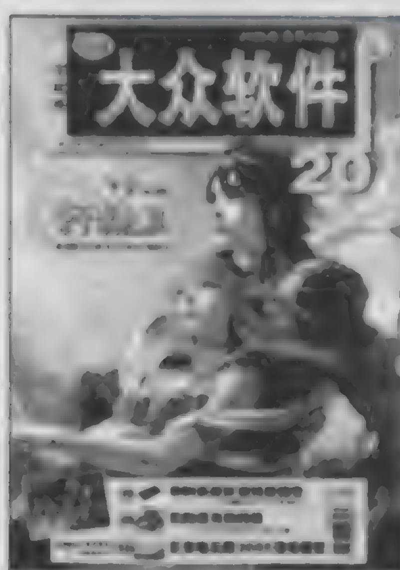
问：这款游戏我玩了很多遍，主要是想自己收集结局CG，出结局前还用了修改器修改数值，但改了之后很多时候也出不了预想中的结局，这可怎么办？

答：关于结局的优先度，上个问题已解答过，另外，很多结局要求有特殊事件发生，很多结局会有"不能在某处打工"或"必须在某处打工几次"这样的要求，并不是简单地修改参数就可以的。

2005年评刊 10期～15期

2005年10期～15期我最喜欢的栏目各期投票总结

10期		11期		12期		13期		14期		15期	
栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数
实用软件	1576	实用软件	554	实用软件	231	游戏剧场	190	实用软件	180	游戏十年	357
硬件评析	1483	硬件评析	461	游戏剧场	220	实用软件	182	硬件评析	178	经典回眸	335
游戏剧场	1301	攻城略地	442	数字码头	209	攻城略地	169	攻城略地	176	经典秘技	332
新品初评	1294	新品初评	380	硬件评析	200	硬件评析	161	应用心得	171	多媒体电脑十年	327
攻城略地	1213	游戏剧场	365	应用心得	194	应用心得	159	新品初评	169	十年十大	301
应用心得	1145	应用心得	362	网络时代	189	新品初评	155	网络时代	166	社史回顾	299
数字码头	992	专题企划	360	专题企划	172	前线地带	152	游戏剧场	163	读编往来	294
专题企划	956	数字码头	316	攻城略地	166	TOP TEN	149	专题企划	162	游戏狂想	293
极限竞技	941	专栏评述	312	TOP TEN	157	在线争锋	147	数字码头	160	十年亲历	288
网络时代	923	前线地带	309	新品初评	142	网络时代	146	专栏评述	158	网游历程	283
前线地带	862	在线争锋	288	在线争锋	138	专题企划	140	前线地带	155	TOP TEN	282
TOP TEN	858	网络时代	273	问题交流	131	数字码头	139	在线争锋	154	电竞之路	276
在线争锋	800	极限竞技	270	专栏评述	127	有字天书	136	龙门茶社	151	大众礼物	275
问题交流	756	TOP TEN	235	前线地带	123	问题交流	134	TOP TEN	149	数字生活	217
专栏评述	621	问题交流	231	读编往来	115	锋利的盾	130	极限竞技	147		
龙门茶社	587	有字天书	189	龙门茶社	104	极限竞技	128	问题交流	145		
读编往来	543	读编往来	174	晶合通讯	95	读编往来	127	读编往来	142		
有字天书	525	要闻闪回	168	极限竞技	93	要闻闪回	123	有字天书	139		
锋利的盾	490	晶合通讯	156	要闻闪回	82	专栏评述	121	要闻闪回	136		
要闻闪回	468	锋利的盾	142	有字天书	76	晶合通讯	117	锋利的盾	130		
晶合通讯	422			锋利的盾	70			晶合通讯	125		



《东京电玩展2005现场报道》里介绍了许多游戏，虽然无法亲身体会，毕竟还是过了把眼瘾。文中许多游戏都是我喜欢的，如《头文字D》《真·三国无双》《索尼克》等等，实在令人心动不已。**（快评手 废话篓子）**

《灰烬——电子竞技选手的退役绝境》无论是标题图片还是纸页的水印，都给人一种压抑，与震憾的内容很好地溶为一体。在国内目前的环境下，职业玩家必定走的是一条荆棘之路。本文使之褪去光环，希望能让更多的玩家看清楚本质，作出明智的选择。**（快评手 冯涛）**

请你点评：针对2005年第22期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

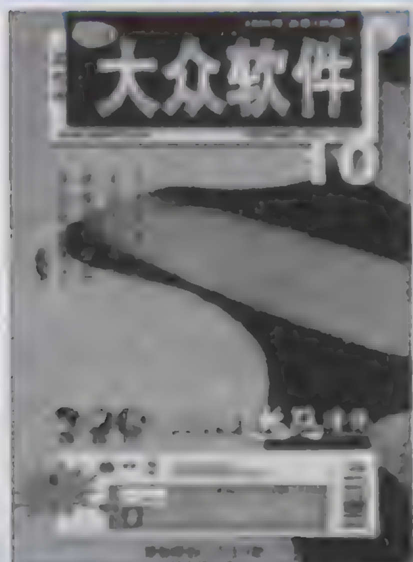
2005年10期～15期我最喜欢的文章各期投票总结

	文章名称	作者	得票
10期	独家报道：原暴雪四巨头新作——旗舰与HanbitSoft签约《地狱之门——伦敦》	Littlewing	748
10期	晶彩视界——主流17英寸液晶显示器横向评测	小虫、别理我、魔之左手、答笛	634
10期	镇妖塔（下）	唐缺	431
11期	《魔兽世界》公测十日谈	Littlewing	260
11期	是谁咬下了“苹果”的一角	孙科、龙猫	183
11期	AGP与PCI-E的抉择——2005暑期DIY装机形势展望	老菜	158
12期	E3 2005——浮出水面	大众软件美国E3报道小组	110
12期	雕光琢影——十八款家用级消费类数码相机横向评测	小虫、别理我、壹分	92
12期	荣誉之战	七月	89
13期	羽夜（上）	七月	121
13期	在夹缝中升级——个人电脑升级指南2005	魔之左手、别理我、狂暴鸭	98
13期	追寻最美丽的声音——随身听耳塞与耳机介绍	黄雷	93
14期	治理脏、乱、吵——暑期电脑清洁、散热与静音改造全攻略	狂暴鸭	102
14期	你有病！——关于“戒网瘾”的东邪西毒	冰河	90
14期	游戏“性别”——性别“游戏”	心鹰	88
15期	10年难忘的50款游戏	8神经、大漠小虾	289
15期	斗转星移——《大众软件》与多媒体电脑的十年	魔之左手、星尘、答笛、Artec、GZ	256
15期	《大众软件》十年史	生铁、司马平安	213

（评刊表见每期杂志中所夹的读者咨询卡，网络投票地址：www.popsoft.com）

用心，所以不同……在文章背后

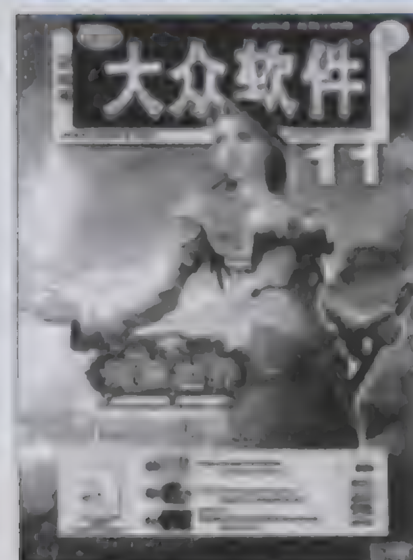
10期



《地狱之门》的报道过程是我记者生涯中最难忘的经历之一。除了对暴雪游戏人的崇拜，我感受最深刻的，就是旗舰工作室那种在国内游戏开发小组中很难感受到的氛围：自由而有序，独立又协作，愉快而紧凑。我力图用我的笔描述这种氛围：借用设计师们的话，游戏的新点子或是工作室的小摆设——让你感觉在这里不仅是工作，还是在完成一款艺术品，而且这件艺术品是平民化的，任何人都可以享受，连制作人本人都乐在其中。游戏制作过程，比玩游戏本身更让这些游戏狂徒感到兴奋不已。

——littlewing　114页 **《独家报道：原暴雪四巨头新作——旗舰与HanbitSoft签约〈地狱之门——伦敦〉》**

11期



对国内大多数普通电脑用户来说，苹果电脑仍是比较“冷门”的话题。随着苹果在中国市场宣传力度的加大，神秘的苹果开始走下神坛，逐渐深入人心——其实从很早以前开始，在大软编辑部里，包括排版等工作就都是由苹果电脑完成的。在这篇文章之前，《大众软件》从未对该公司的发展历程作过系统的介绍，因此当我们收到这样一篇投稿之后，便一致决定对其修改并进行刊登。如果说在制作过程中有什么遗憾的地方，那就是由于时间问题没能拿到苹果公司的第一手采访资料，没能给文章锦上添花。无论如何，作为一篇介绍IT厂商的传记性文章，能受到读者的喜爱，便已经足够让我们欣慰了。

——龙猫　37页 **《是谁咬下了“苹果”的一角》**

12期

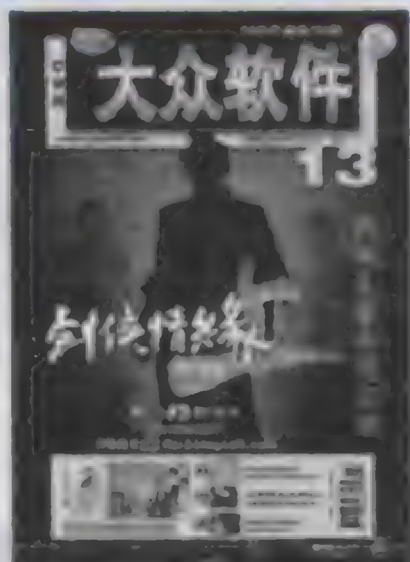


E3 2005大展最深刻的印象是时间太紧，人手不足。400多个参展厂商，总计50817平方米的展台，1000多款初次登场的游戏，以及数十场专题演讲——一切都在4天内发生，两个特派记者每天只睡大约5个小时，马不停蹄地赶场，但仍然错过了许多优秀的游戏和制作人。5月20日展会闭幕那天下午，两个意犹未尽的记者走出展场，不约而同地说了一句：“E3怎么不多开几天？”

最幸运的事——忙得焦头烂额的电子土豆在展场中突然发现数码相机不见了，却连何时失踪的都想不起来，幸亏前一晚翻看展会手册，依稀记得会场中有个地方叫“Lost & Found”，于是速寻……土豆的A75已经在那里乖乖躺着了。

——电子土豆　106页 **《E3 2005——浮出水面》**

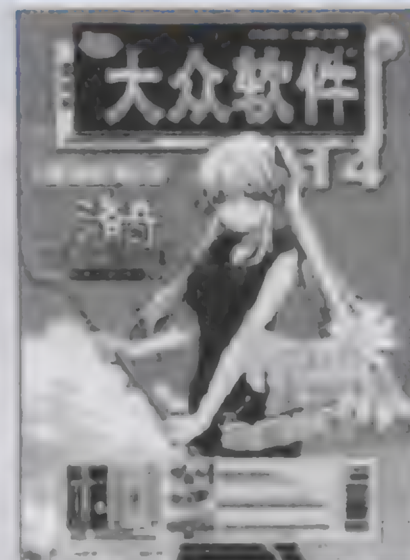
13期



把《羽夜》连同《荣耀之战》一起交给林晓姐姐时，她对我说：“你有一颗柔软的心。”老实说，这句话让我郁闷了好半天。杀戮和毁灭是游戏永恒的主题，就好像悲剧是文学迷恋的主题一样，把珍宝碾成碎屑，让它们融化在泥土里，不留一丝痕迹。被毁灭瞬间发出的光芒永远是最耀眼的。所以对于小说，我时时邪恶地觉得自己还是太过温柔，就好像不满九戈龙在《永远的朋友》里温情脉脉的结尾一样，羽夜的结尾似乎也涂上了太多粉色。悄悄地问一句：如果我让女主角的恋人移情别恋，带上自己的新爱人来到莎琳的生命之树下，你们会不会觉得更美妙些？

——七月　182页 **《羽夜（上）》**

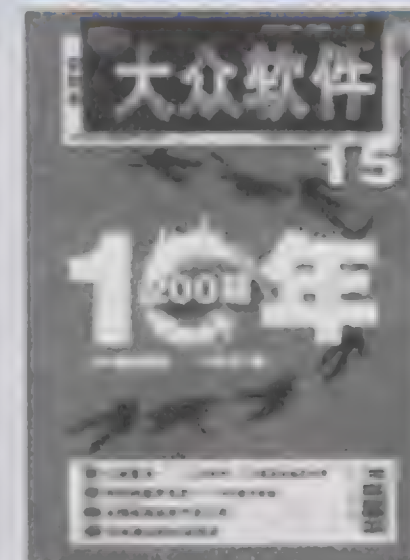
14期



年初曾经做过《谁来拯救》的专栏文章。对于“拯救”这个词并没有多少人真正关心。更多的人把注意力放到了“谁”的身上。而且到最后，是“谁”他们也没有弄清楚。所以又做了这样一篇报道。对于事情牵涉的两个对立方“网络成瘾者”与“施救者”都进行了采访调查。如同文章中表达的，成瘾是个人与社会共同造成的恶果，可是目前把矛头都对准了个人。所谓的“施救”，专家、教授都是治标不治本，更有人打着救人的幌子发横财。也不希望这篇文章能够改变什么，只是想能有一些人看完文章之后，少玩一会，多想想自己的未来，比花钱吃药有现实意义得多。今后我们依旧会关注这个问题，帮助处于社会和家长夹缝中的不幸的朋友们

——冰河　38页 **《你有病！——关于“戒网瘾”的东邪西毒》**

15期



要选出这50款游戏并不容易，要为这50款游戏依次做出短短的评点更是困难，因为对于许多朋友来说，这些游戏所代表的意义早已经超越了游戏本身。就好像笔者，永远不会忘记在最郁闷的那段日子里，每天都有一个好兄弟和《太阁立志传》一起陪我度过无聊的时光。也许这款DOS下的老游戏永远也不会再出现在我的硬盘里，但是我知道，它能让我想起在遇到困难时的坚持，还有永不褪色的友谊。如果有读者喜欢看这篇文章，那么也许他喜欢的并不是文章本身，而是他在怀念着自己已经逝去的那一部分青春。

——8神经　154页 **《10年难忘的50款游戏》**

首届九州奖暨第二届“原创之星”征文大赛

随着新一代人的逐渐成长，幻想文化以其天马行空的想象、磅礴宏大的气势，正在文学、影视、网络、音乐、游戏等多个领域迅速发展，受到越来越多年轻人的喜爱，已逐步成为流行文化的主力军。而高校学生又是年轻人中最有创造力和活力的一群人。为了能充分展示当代大学生的想象与激情、飘逸与严谨，体现大学生们对梦想和未来的大胆憧憬、执著追求，更为了向刚刚起步的中国原创幻想文学创作贡献一份我们大学生爱好者自己的力量，推进中国本土幻想文学的发展，**北京航空航天大学科幻协会、《九州幻想》杂志（www.9z9z.com）、中文在线公司旗下的博趣网（www.bookeach.com）、《大众软件》杂志**联合推出首届九州奖暨第二届“原创之星”征文大赛。

征文截止日期： 2005年12月15日

征文对象： 大专以上在校学生

征文要求： 1.征文分为科幻、奇幻和游戏文学3个类型组。征文作品字数在2000到30 000字之间。2.科幻组征文类型不限。3.奇幻组征文原则上应以东方奇幻——九州和西方奇幻——龙与地下城作为世界设定，同时也欢迎有全新世界设定的作品。4.游戏组征文欢迎以有一定影响力、大众熟悉的游戏作为小说背景或线索。

投稿方式： 征文请一律采用.txt电子文本形式，发送到**征文专用电子信箱sfcbuaa@yahoo.com.cn**，或直接到**中文在线博趣网（www.bookeach.com）**投稿。投稿请在电子邮件主题中注明“原创之星”征文大赛，并在征文中写清楚作者信息（所属院校、真实姓名、邮编、学号和联系方式）。

奖项与奖品

九州奖 2名 奖金2000元，九州相关奖品1份

一等奖 5名 奖金500元，九州相关奖品1份

二等奖 10名 奖金200元，九州相关奖品1份

三等奖 若干名 奖品为九州纪念品1份

读者奖 1名 奖品为价值千元的数码产品1份

创意奖 1名 奖品为价值千元的数码产品1份

评委

评审组组长 吴 岩 朱学恒

科幻组 王晋康 刘慈欣 星 河

奇幻组 江 南 今何在 大 角

游戏组 凌 晨 杨 平 遥 控

特别声明： 1.所有征文必须为原创，不得抄袭他人作品，文字责任由作者自负。2.征文所有文章版权归作者所有，但在征文期间不得另投他处。征文结束后，《九州幻想》杂志、《大众软件》在一年之内对其拥有优先发表权；中文在线博趣网拥有数字传播权，但一年后作者仍保留在传统媒体上自由发表的权力。3.大赛接收的所有文章必须为未正式出版、未在相关征文比赛中获奖的作品。4.本次大赛事宜解释权属于北京航空航天大学科幻协会、《九州幻想》杂志、中文在线博趣网、《大众软件》杂志所有。

九州幻想 博趣 BOOK EACH 大众软件 WWW.POPSOFT.COM

闪亮明星秀！

《明星志愿3》有奖竞猜及广告语征集活动揭晓

由北京寰宇之星软件有限公司、《大众软件》杂志社共同举办的《明星志愿3》有奖竞猜及广告语征集活动从2005年8月10日开始，受到了广大“明星”迷们的热烈关注，到2005年9月31日活动结束，共收到传统方式邮寄信件900余封，E-mail来信688封，让举办者也大为吃惊，多数读者都能根据文字介绍正确地选择出《明星志愿3》的人物，并且写出自己心目中的广告语，真可谓奇思妙想，天马行空，让各位评委在评选时，一个个都忍俊不禁——“昔时宠物成明星，而今明星变宠物。”“我的明星，我来泡。”“与明星共舞，突破爱的极限！”“外星人甲：为什么地球上人人都是明星？外星人乙：都是《明星志愿3》惹的祸啊！”……

当然，其中出现频率最多的是“我的明星我做主”这句，可见，某厂商携手知名歌星的广告语已深入人心。不过，官方的正式广告语是什么呢？到底谁获得了大奖呢？大家一起来揭晓吧！

游戏人物正确答案：A.陈奕夫 B.林芬芬 C.纪翔 D.苏媛君

官方广告宣传语：**够炫够酷的明星世界我来主宰！**

获奖广告语（部分）

一等奖 **放飞梦想，释放活力，点亮灿烂好“星”情！**（四川 姜锐）

二等奖 **今天《明星志愿》，明天如你所愿！**（山东 于岩骁）

亮出自我风采，成就明星志愿（江苏 缪尚洋）

具体获奖名单与奖品请见11页大众礼物栏目

（为了能让获奖者及时收到奖品，林晓和野花同学跑到邮局，花费100多银子将PSP和iPod速递邮寄，林晓还在归途中跌倒受伤——搞点活动，不容易啊！）



声明： 20期读编中，2005－2006年度信息员司委名单中，上海莉斯达应为上海地狱小子，特此更正。

游戏外的魔兽神兵 Utalk助你威震艾泽拉斯

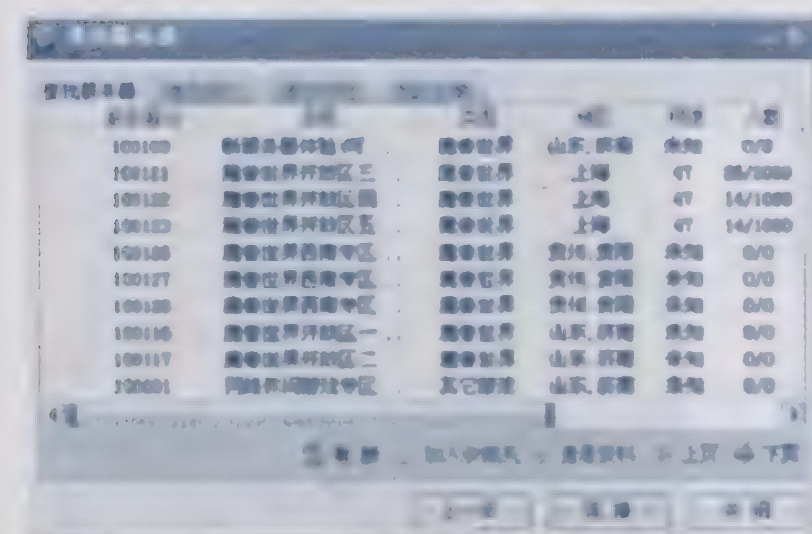
2005年，如果要说到哪一款网络游戏最为红火，相信随便去问上一位玩家，总能够得到近乎相似的回答，那就是由美国暴雪公司开发的魔兽世界，10年的辛苦与光辉所铸就的结晶，感动了几十万忠实玩家的这款游戏，无疑是这一年游戏界最受到注视的大作。



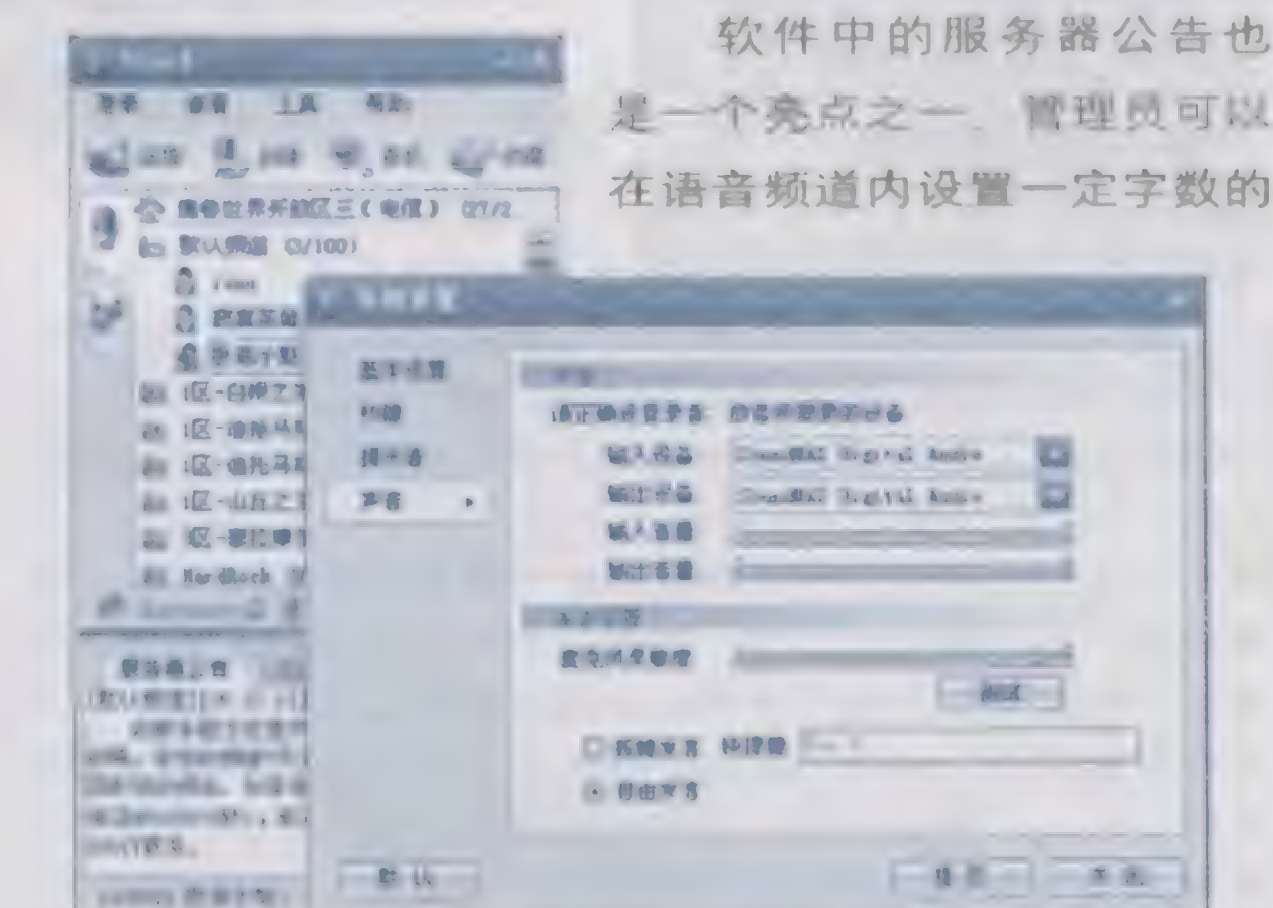
为了应对层出不穷的网络游戏以及如雨后春笋一般出现的网游家族与公会，各类适用于游戏中的语音聊天软件不断推出，而其中新浪Utalk ver1.50又是一颗璀璨夺目的明珠，一经推出即得到许多网络游戏玩家的青睐与推崇。其全中文的界面设置与语音，小巧、灵活、专业等许多优点，无不吸引着追求极致的玩家朋友们。

魔兽世界近日更新了20人新副本祖尔格拉布，这对于广大玩家来说又无异是一个新的挑战。而新版本新浪Utalk ver1.50版的推出，召唤着勇士们蓄势待发，拿起你们的武器，勇敢地迈向那未知的地域。而对于魔兽世界中的公会来说，新浪Utalk ver1.50的推出自然是一大福音，只需要通过UT官方主页下载服务器端，按照设置进行安装调制，只属于自己公会的服务器频道就能应运而生，只要将服务器的ID告诉公会的成员，即可轻松使用Utalk；对于练级打怪以及进行高难度的RAID团队副本也能轻松应对。

说到语音通讯软件的最突出之处，那就是简捷的操作与清晰的语音质量了。无需教导就可以学会的操作，即可设置按键也可以设置为自由发言，使得玩家可以在魔兽的世界中解放自己自己的双手，安心的用双手操作着游戏内的人物安心作战。魔兽世界对于计算机资源的占用率是很大的，而Utalk ver1.50完全可以避免这点，其极低的数值完全可以使你安心，机器配置低的朋友也可以享受Utalk带来的乐趣。新浪Utalk ver1.50在魔兽世界所能给你带来的，如电话通话一般，就算是只有拨号上网的速度也依旧如此清晰，即是在人数达到了40人的团队频道中，语音质量依然没有达到任何延迟与卡断。



对于团队的首领来说，新浪Utalk ver1.50新版所开发的"好友名片"以及频道人数的统计和排名功能，可以查看语音服务器及各频道的历史在线人数和排名，完全是最得力的帮手之一。每次的活动都需要集合，对于规定时间未到的会员，团长可以迅速根据好友名片上的链接进入他所在的服务器内，及时通知大家。而人数的统计，则完全关系到了游戏中DKP分数的给予和物品的分配了，不需要繁琐的手工记录参与人数，只需要在活动结束后，查看频道的历史在线人数就可以一清二楚。此次新版还提供了让管理员创立不同子频道密码的功能，这样各团可以凭着不同的密码进入各自的专属频道，开始游戏的旅程。新浪Utalk ver1.50这一次换代的的最新版本，真是为了大型的魔兽世界以及其他游戏的团队活动而量身定做的！



软件中的服务器公告也是一个亮点之一，管理员可以在语音频道内设置一定字数的公告，这样就可以很方便地对活动进行通知，例如本公会一团今日MC、二团今日黑龙之类的消息，只要会员登录频道都可以看到，既通知了个人也方便了公会，效果当然比去逐一通知要好，对于那些不爱上论坛的人也同样是一个福音。

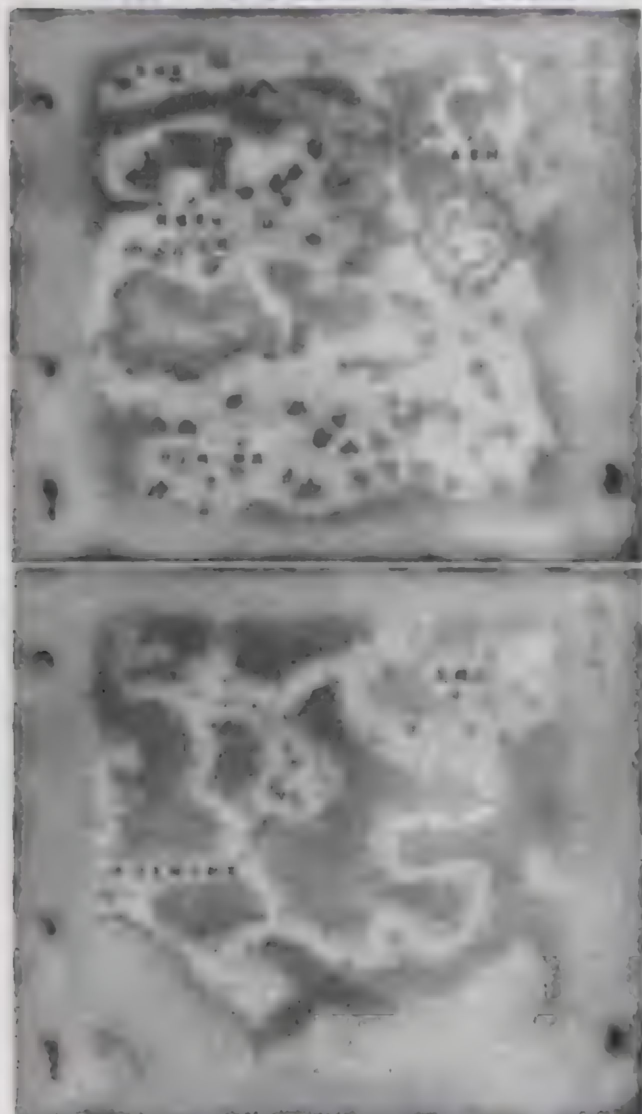
近日听闻魔兽国服惊现传说级神兵利器"萨弗拉斯炎魔拉格纳罗斯之手"以及"雷霆之怒 逐风者的祝福之剑"，无数玩家为了这一目标而在不断的努力着，这些武器可以在游戏中给玩家提供极大的帮助。而新浪Utalk ver1.50也能够提供同样的帮助！看来，所谓的神兵不只存在于游戏内，在游戏外，也有能提供同样功能的利器。而选择只是在你自己。感受超越巅峰的快感。

请尽快登录UTalk官方网站（http://www.utalk.com.cn），下载最新版本。

《少林传奇》公测版本新内容三大看点

《少林传奇》公测推出的新内容一直是广大玩家关注的焦点，是期待已久的西苑法还是龙船的4层机关？玩家们猜测过、讨论过、更加憧憬过…… 本次公测新版本有三大看点，分别是新地图、新机关和新任务，为了帮助玩家更快地了解《少林传奇》，以便能在有限的时间里尽快上手了解游戏，现把内测开放的新内容展现在大家的面前，希望能够帮助大家对《少林传奇》的世界多一份了解。

第一大看点 新地图



殷墟区

类型：废弃的中城池+郊区

建物：陵墓、碑文、陪葬石像、青铜兵

地形：山脉、黄土平原、地底通道、残破石头城墙、腐朽巨大原木（建筑城池）外围有个巫家村。

瓦冈山区

类型：中城池+郊区

建物：山寨、高塔、山波路障多用树枝及石块推积讯号

地形：三面山脉环势，树林分布，寨建立于小山丘上，占地利之便。

第二大看点 绝密机关之"挑战"木人巷

少林寺内有一个充满玄机的木人巷，是少林寺最高武功的衡量。木人巷，自古以来都被正史野史广为传说，在人们心目当中，木人巷是少林寺一个异常神秘之地。武林之中，从来没有人完全清楚少林寺木人巷内究竟有些什么机关……顾名思义，木人巷内一定有一些神奇木人，自古以来挑战木人巷的少林弟子有万余，其中能够通过的不过区区几百人，闯关成功的高手对其中的奥秘三缄其口，而大多数的失败者更是闻"木人"色变，对外只字不提自己的惨败经历。因此千百年来，少林木人巷一直神秘莫测，民间传说颇多……

任务名称 木人巷

少林木人巷的由来众说纷纭，没有一个人有共通的说法，但结论都一个样：木人巷不好过！

即便如此，前仆后继进木人巷的还是一票接一票，因为，少林弟子过了关可还俗，而不需还俗的俗家弟子……会在木人巷找到珍贵的前人遗物——红尘思绪……

此任务可重复执行。

此任务限单人执行。

此任务25级以上才可执行。

在木人巷里重登，会回到木人巷外。

任务流程

1.在少林寺和木人桩（177 278）对话，选择"那么神秘啊？来闯闯看"

2.木人巡巷：一进木人巷，会遇见机关木人俑做定点式搜寻，玩家必须避开其行进路线抵达机关房门口，才算成功达阵。

3.木人齐出：第一道机关房，乍看之下，除了来时的入口，不见任何出口。正举步欲动，木人便从四面八方袭击而来。木人身上带有钥匙零件，一共有8把钥匙，每把钥匙由3个零件组成，凑出一组钥匙才得通过机关房暗门。



4.谜样骸骨：有点像书房又不太像书房的空间，到处是散落的书册滚动条及测量仪器，悄悄走近桌旁，脚边赫然发现一具骸骨，原来，木人巷正是该位专精机关学的师父——了默的一生心血，原本，他是想研究出护驾少林寺的究极机关，不料，一封家乡来的书信改变了木人巷……甚至，这里后来还成了少林弟子的潜修之地，一些红尘俗念全弃绝在此处……这房间有四道门，每道门都由一座木雕镇守，必须对应刚刚得到的钥匙，并回答问题，才得以开启红尘之间。回答错误则算失败，传出房外。

5.红尘之间：一共有4间（红之间、尘之间、俗之间、世之间），每间房得到奖赏的机率不太相同。

6.用你手中组好的锁去开其对应的房间，就会看到"出世木人"，和它对战，胜利后便可以传出木人巷，并随机得到奖励。

第三大看点 新任务"龙船"、"西苑阵法"

"龙船"是一个可重复任务，等级限制为LV30以上

有头目战

需要解完"觉安和静慧"任务，得到龙船准入令才能进入龙船。

1.龙船一楼入口处和赵八对话选"在下XX，想进龙船一观"，需有龙船准入令才能进入龙船。

2.进入龙船1层后，先找一个宫女"雪衣"，她躲在角落处，四下走走仔细找找。和她对话，她会告诉玩家只有拿到第2层的钥匙，才能进入龙船2层，而钥匙需要打一层的人随机得到。

3.打到龙船第2层的钥匙就可以进入龙船第2层。先去殿前和尹谏官对话，他会告诉玩家要进入第3层必须有第2层的钥匙和第三层的钥匙才行。而第3层的钥匙同样需要打该层的人才能随机得到。

4.打到第3层钥匙后，就可以进入龙船第3层。到处走走，会发现一个像大厅一样的建筑，进入找朱贵儿。她站在大厅中间，后面是血池。

5.和朱贵儿对话，扣除龙船2、3层钥匙进入战斗。战斗胜利得到道具"瓷碗"。

6.去朱贵儿后边的血池，点击血池，扣除道具"瓷碗"得到"长生池血水"。

7.再去点击血池旁的精铜雕像，传送到龙船最上层。

8.去最上层凉亭前找隋炀帝杨广，和他对话后进入战斗。这里需要战斗两次，如第一次战斗胜利后则直接进入第二次战斗。第二次战斗建议先打心魔，如果心魔不死，隋炀帝则不断重生。

9.胜利后传回龙船甲板第一层，任务结束。

古代大墓"殷墟"、神秘"木人巷"，奇幻"西苑阵法"，这些新任务新地图场景，足以令公测玩家激动一番了，而征服它们当然也需要付出很多的努力，但所有的努力的过程，都是一步步走向少林最高武功之路的奠基石，真功夫尽在《少林传奇》！



广 告 索 引

真封神 毒系术士之我看

作者：沈粒华

术士是使剑的高手，也是PK的强者，特别是毒系术士，更善于PK，因为他有着加高跑速的技能，即疾风咒，20级便可以学到，加满了能提高30%的移动速度。还有着攻击强大且还能摄魂的技能，即摄魂剑，50级可以学到，这个技能不仅攻击高，且摄魂的机率也较高，在加了一点魂散飞离之后摄魂的机率更高。虽然，毒系术士前期练级没有神传道士快，但是后期，在练级与PK上是胜于道士的。因为论群攻毒系术士有群攻技能，论PK，术士能跑又能打，可以说谁都不怕了，打不过，大不了撒腿就跑。

1.高级术士PK

1.1术士VS战士：高级的毒术士与战士PK，要点在于灵活二字，一般高级的战士血量是很多的，且不论他防御与攻击如何，单高血他就有资本和你顶，所以术士和战士PK一定要注意边跑边打。这个时候术士的50级技能摄魂剑就很有用了，因为它的摄魂机率是很高的，加了一点魂散飞离之后可以有60%左右，打一下让对手失了魂便可以切换成尸毒化骨然后拼命砍。如果摄魂不成，对手冲了上来，考虑到高级战士的强大物理攻击，最好避他一避，这时，术士的疾风咒便能让你轻松脱身，疾风咒加满了能增加30%的移动速度，就算摄魂战士不成，术士也能轻松跑远，然后再次摄魂，如此反复，即便没有打死战士，那战士就只有看着你跑远，然后被你气死。

1.2术士VS风舞者：级高了的风舞者是一个变相的狂战士，因为她骑上神兽之后血量比狂战士要高得多，攻击也不低，一点也不亚于战士。还好移动速度没有增加，要不，术士们只有束手就擒了。虽然风舞者是一个变相狂战士，但是术士和风舞者PK也不能当成是和狂战士在PK，因为风舞者骑兽时是一个整体，不骑兽时则化一为二了，此时术士成了两面受敌，一要防血高攻高的神兽的攻击，二要防风舞者的骚扰，而神兽血多皮厚，不仅难打死，即使站着让你打，你也得打上好一会。特别是凤凰又是高攻击的神兽，术士那一点点血根本就不够它啄几下，风舞者血不少，她打不过又会跑，且还要加跑速的技能，跑起来也不会比术士差。此时术士真是打不是，跑也不是。所以，对付风舞者就要讲究PK技巧了，即要斗力又要斗智。

1.3术士VS道士：50级之前，术士可以说是打不过道士的，因为道士的元素属性攻击较高，而血量也较术士为多，术士顶不过道士，能做的只有打不过时逃跑。等到50级之后，出了摄魂剑，特别是加了魂散飞离之后，摄魂的机率是很高的，敌人动不动就头上顶着一圈星星，然后只有束手待毙了。不过，此时道士有多余的点数加明镜止水、九天降灵



和净身咒，明镜止水可以增强元素的防御，而九天降灵则可以增加对异常状态的抵抗几率，也就是说摄魂剑能摄魂的机率在道士身上减小了。PK道士，在开战之前就要把疾风咒和轻云咒开着，疾风咒增加移动速度，而轻云咒增加攻击速度，这两个都是对PK有帮助的。开战时首先用摄魂剑将敌人致晕，然后再用摄魂剑和尸毒化骨切换着对敌人拼命使剑。等敌人恢复过来就顶着他打，和他拼了，如果发现自己还拼不过，就赶紧逃，逃远一点安全了一点，再用摄魂剑来摄敌人的魂。





2.装备。武器修炼与属性：武器在修炼上讲求双修，双修攻击才高。例如你练的是毒系，则在法宝上主修毒系，而水和火则随便选择修炼一样。如果是修炼毒水，则毒属性一定要比水属性高一点，这样才不影响毒系的攻击，火毒一样。修炼时先修炼一种属性，把它修炼到最高点再修炼别的属性。什么是最高点呢？例如修炼毒属性，属性修炼得越高则修炼下一级的成功率越低。当修炼到成功率只有50%时一般会有几个连续的成功机会，这是诸多玩友的经验所得。此时放心修炼，直到出现第一次失败，就不要修炼了，一般有4、5次的成功机会。属性武器在选择上也选高体质的最好。

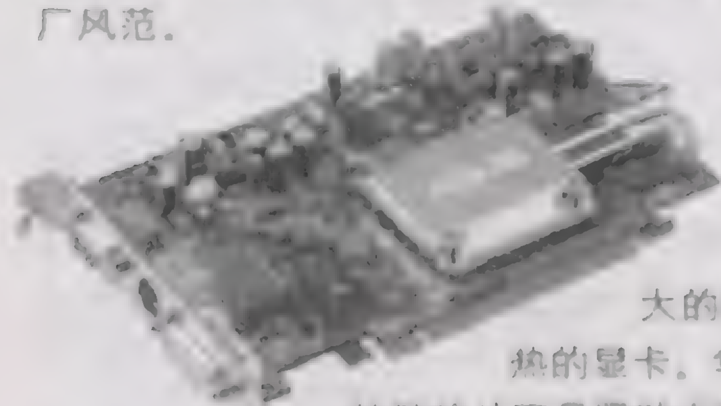
3.练级。30级之前：30级之前术士升级是较快的，比狂战士和风舞者快，但是没有道士快，因为毒系术士在20级时学到的技能是疾风咒，加移动速度的，而道士在20级时学到的是泫火刃，一个攻击较高的技能。毒系术士即使上了20级也还只能用碧焰剑和冥炎斩练级，而道士上了20级则能用影子轮和泫火刃练级，所以术士没有道士快。所以，术士在30级之前完全可以不用洗点的，只要注意一下技能点加到碧焰剑和冥炎斩上就可以了，上了20就加疾风咒，节省了花在路上的时间。

30级之后：到了30级术士升级就不比道士差多少了，因为有了群攻技能邪灵剑舞。这个技能恢复时间较长，所以还得和冥炎剑切换使用。此时升级速度有较大提高，赚的钱也更多了。有钱的话收一把满级的剑，属性双修，同时加高体质，练起级来又安全又快，不过得保证自己的潜能点能使用得上武器。此时玩家可以根据自己的需要来洗点了，一直到40级，出了尸毒化骨，它是一个连击技能，没有恢复时间，可以一直使用，攻击又很高，练级主要就是靠它了，不过在它的等级还不够高，人物还在怪较低的区域练级的话，还是可以和邪灵剑舞切换起来使用的。

4.打BOSS。真封神的世界里目前有12个BOSS。对于级低BOSS，如果你等级够高，血多攻高，完全可以一个人顶着BOSS打，只要注意加血便是。但是级高的BOSS如妖兽帝、禺疆后等等，可不能一个人去打了，它们不但攻高防高，血也超多。如果你级数够高，比如说有个65级以上，血量上了900，还是可以顶着它打，因为打BOSS没有那么多技巧性，摄魂机率也不高，还一定要有人在你身后帮你不断加血，不然自己加不上来。让战士和风舞者在前面顶着打，自己躲在人后拼命的使剑打到了东西大家一起分。打BOSS有小技巧，就是BOSS移动的线路是有限的，首先打它一下，引它到足够远的地方，走远了它自己就会往回跑，在往回跑的时候它是不会攻击的，此时就可以追着它打。如此反复就能打死BOSS了。

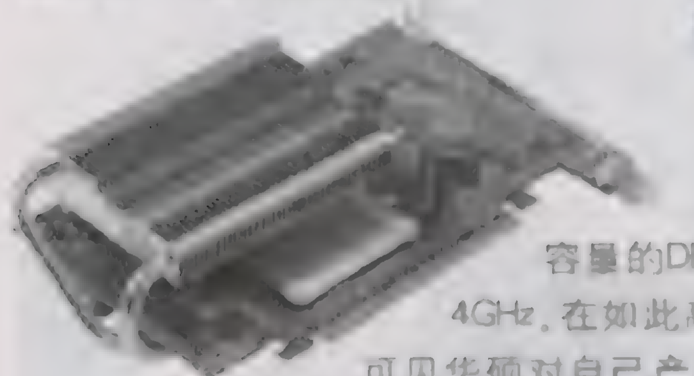
华硕推出首款非公版静音X1600Pro显卡

10月11日，ATI正式发布了其新一代显示核心——X1000系列。同一时间，全球最大显卡制造商华硕就推出了基于X1600pro核心的EAX1600PRO Silent靓彩显卡，这款显卡不但是全球第一款采用非公版设计的X1600pro显卡，更加与众不同的是华硕的这款EAX1600PRO Silent靓彩显卡采用了全新的悬浮式静音散热设计，从而成为全球首款非公版静音X1600pro显卡，再次向世人展示了华硕作为全球最大显卡厂商的大厂风范。



EAX1600PRO Silent靓彩显卡的设计非常独特，它采用热管式的悬浮散热方式，核心部分的热量通过热管传导到一个硕大的散热片，有别于其他采用热管散热的显卡，华硕EAX1600PRO Silent靓彩显卡的散热片不是紧贴在背部，而是悬浮于反面的上方，这样一来，由热管传导的热量就不会重新返回到显卡，并且在背面时，还可以利用CPU散热器所引发的强烈气流对其进行“主动”散热，这时的散热效果要比通常的显卡提高30%左右，极大地提高了散热的效率。不仅如此，没有风扇使得传统显卡所发出的噪声问题得到了解决，同时也取得了很好的散热效果。

硕大的散热片完全与背部分离



华硕EAX1600PRO Silent靓彩显卡采用ATI最新的X1600 Pro核心，频率高达600MHz，采用256M容量的DDR3高速显存，显存频率也高达1.4GHz，在如此高的频率下仍然采用被动式散热，可见华硕对自己产品的信心。

双热管+悬浮散热片

华硕在显卡技术研发领域的努力是众所周知的，此次推出的EAX1600pro Silent靓彩显卡更是以新颖的设计吸引了广大消费者的关注。华硕显卡种种实用有趣的功能在新核心产品上更是得到了充分的发挥，例如GameFace Live功能可以支持多达8个视频窗口，玩家在游戏中直接和其他玩家进行信息交流，使游戏变的更有互动性。GameFace Messenger整合实时通讯软件，让玩家的交流无时无刻。还有诸如GameLiveShow GameReplay以及Video SecurityOnline、OSD等创新技术。而其最新推出的靓彩（Splendid）图像增强技术更是让用户体验到前所未有的绚丽画面，Splendid技术可以针对所显示的每个像素进行优化，让华硕靓彩显卡的用户所看到的画面色彩更加鲜艳，细节更加丰富。



产品规格

型号：EAX 1300 Pro/TD/256M
图形芯片：ATI RADEON 1600 PRO(RV530 PRO)
显存：256MB DDR3
核心频率：600MHz
显存频率：1.4GHz(700MHz DDR3)
接口类型：16 lanes PCI-E
显存带宽：128-bit
最大分辨率：2048x1536
VGA输出：Standard 15-pin D-sub
DVI输出：DVI-I
TV输出 S-video to composite
Video Input：S-video to composite
2nd VGA输出：Yes
Asus cooling technology：Smart doctor&smart cooling
其他：
Splendid
Video Security Online
GameFaceLive
GameMessenger
GameReplay
GameLiveShow
OnScreenDisplay



解析数字艺术人才

数字艺术人才这个名词似乎已经被大众听得不厌其烦，但到底什么是数字艺术人才，他的内涵又是什么，恐怕没有多少人能够说清楚，数字艺术人才应该具备怎样的内涵？

就业影射人才的理解





从2004年中期开始，以游戏学院为代表的大量数字艺术培训机构和各种数字艺术培训体系认证的出现，似乎为因为数字艺术行业发展所带来的巨大的数字人才缺口，提供数量充足的补充。但到现在为止，实际上伴随着这股迅猛发展的数字艺术产业浪潮的却依然是“我国数字艺术人才大量缺乏”这种令人万分尴尬的人才现状。在今年5月份杭州的动漫节和7月份的上海动漫展上，“我们招不到人，没有合适的人才”人们还是依然能够听到参展动漫制作单位这样的抱怨。

随便翻开手边的媒体，在最热门职业排行榜中，也总是很容易地看到“数字艺术人才”的字样，从事数字艺术制作的专业人员将成为抢手的人才，甚至有专家预言未来几年注定将是数字艺术人才备受关注的时期，为什么还有厂商发出“找不到合适人”这样的抱怨？

不符合企业的需求是很多数字艺术培训机构毕业的学员在就业过程面临的最大问题，为什么会出现这种与企业脱节的现象？部分专家认为这种不符合企业需求现象的出现，其实是对数字艺术人才培养模式所敲响的警钟。对于数码人才培养，杨为一认为由于数字艺术属于一个主观因素为主的行为，需要充分发挥人的主观能动性，这样的特点必然要求人才培养不能采用或套用软件人才培养模式。

综观如今的培训市场，绝大多数的培训体系都是在软件培训的基础上衍生而来，并没有进行深入的人才特点分析，对数字艺术理解肤浅，忽略了数字艺术人才其内在的艺术特性。

“连数字艺术的本质还不甚了解的机构能培养出好的数字人才吗？”

数字艺术人才的真正内涵

什么是真正的数字艺术？这是数字艺术人才培养路上不可回避的问题。只有真正的理解了数字艺术的内涵，才能培养出符合时代发展的人才。

数字艺术是一种真正的技术类艺术，是建立在技术基础上并以技术为核心的新艺术，其特征有：1.技术与艺术的融合，抑或是技术与艺术间边界的消失，技术的成分变得越来越重要；2.图像变成了信息，成为了2进制的图码；3.互动在数字艺术中扮演了越来越重要的角色；4.数码艺术作为一种生产方式而出现，它会生产出一些新的东西，而不是一种简单的复制。

“如果我们教出的是一个计算机图形软件操作熟练工或者一个纯粹的美术人员，那是数字艺术人才培养的失败”龙奇数码总经理齐向中认为在数字艺术人才培养过程中，应当注重其科学精神、人文素养和艺术创新能力的养成。具体来讲，好的数字艺术人才除了掌握基本的艺术创作能力和计算机应用技术，还必须拥有良好的设计与沟通能力、项目管理能力、团队精神和软件工程知识。这样的人才才能推动数字艺术产业的发展。

“功能银领” 数字艺术人才的价值

全球的数字化产业的方向重点在转向中国，对于数字艺术应用需求的企业也必然会增多。在大量的人才需求之下，“一个好的数字艺术人才不应该仅仅是一个技术熟练工”专家认为，由于数字艺术的具有创造性，具有跨学科“工程”式的分工协作性质，以及对人才要求有“技术＋艺术＋团队”合作的特点，数字艺术人才的价值定位不能完全等同于软件人才，即数字艺术人才不应该成为是“蓝领”，而应该位于企业人才金字塔的中层。

但现有市场中数字艺术人才的培养定位，却不容人乐观。我国现有数字艺术培养机构的定位两极分化严重，培养的人才以往往以低端制作人员（熟练技工）和纯研究人员为主，而未来需求量最大的中间层复合型人才却是最少的。

有鉴于此，龙奇数字艺术在为企业提供数字艺术解决方案的同时，为了能更好的给企业输送大量的中坚力量，于是在企业需求的基础上创建了中国数字艺术产业的“银领工程”。

龙奇数码独具特色的品牌定位决定了其不会走寻常路，“数字艺术银领”的定位也决定了龙奇要坚定不移地走精品路线，解决企业用人瓶颈，与企业协同发展数字艺术产业之路。



齐向中总经理

品质铸就辉煌

——海畅P650 MP3播放器

随着MP3市场的日趋成熟以及数字应用大潮的兴起，消费群体也逐步进入理性消费阶段，对产品的品质、功能、性能等方面都提出了更高的要求。海畅也不断的在功能、造型、工艺及工业设计等方面提升产品的附加值，引领国内品牌突破韩系品牌主导市场高端的局面。下面让我们看看海畅的旗舰级产品P650是如何由内至外塑造经典之作的！

外观造型

一、黑白经典配色＋流畅线条，简约大气、高贵典雅！

P650秉承简约的国际设计风格，以黑白双色的经典搭配衬托出高贵气质、以简洁的线条勾勒出王者之风，硬朗的线条带有恰当的弧度修饰，使机器的身段看起来更加流畅。

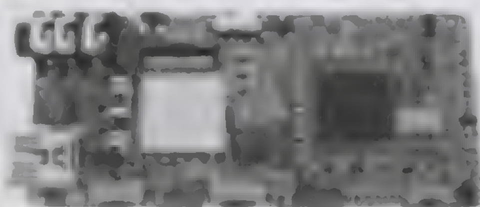
二、优质原料＋精湛工艺，打造一流质感！



工艺方面在黑色部分采用进口高档PC+ABS材料制作，硬度与普通外壳材料相比增加五倍；白色部分采用进口铝合金材料冲压成型，表面经过二次氧化并通过精细的超声波抛光处理，光泽度优于普通金属三倍。五向摇杆采用全球最好的ALPS按键，灵敏度和稳定性是普通按键的十多倍，按键采用的是韩国DAEJIN（大珍）的按键，灵敏度和使用寿命比普通按键增强五倍。

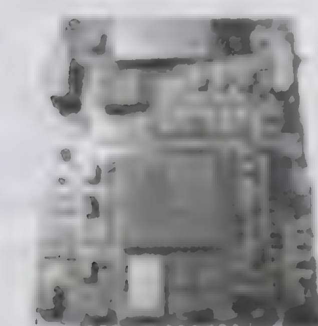
内部结构

一、国内率先使用PHILIPS PNX0101解码芯片加上精密的电路设计，为音质的完美表现和稳定性提供绝对保障！



1. 因为内核部分PHILIPS PNX0101采用的是BGA180封装，对PCB的工艺要求更严格，所以P650采用规格最高的顶级PCB板美国生益玻璃纤维板材，焊盘部分经镀金工艺处理，以六层电路设计最大程度减少各元器件之间线路的相互干扰，给PNX0101的稳定发挥带来最可靠的保障。

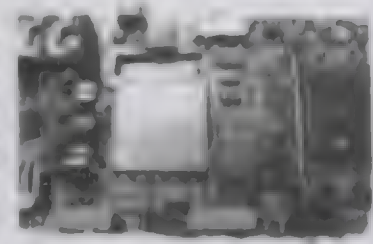
2. PNX0101内核部分采用双核结构，主处理器采用32位主频60MHzARM7核心的RISC（等同普通电脑级别），从处理器为速度高达80--100MIPS的24位EPICS7B音频专用DSP（相比普通的50M以下的16位DSP可以更好的保护音乐细节）；内置了一个16位立体声音频ADC和DAC，比普通的8位或4位更流畅；输出功率达到18mW，信噪比更是高达90dB,确保使用者得到高品质的音质享受。；



3. 为了更好的发挥Philips芯片的顶级音质,同时让产品品质得到绝对保障，P650的内部元器件全部采用顶级产品，贴片阻容件采用TDK产品，输出电容采用广泛应用于尖端军事、电脑、手机等方面的AVX钽电容（其性能稳定、寿命长、绝缘电阻大），以专业用于音频切换的PHILIPS 74HC4066顶级芯片来实现单耳机孔提供LINE-IN功能，更好的保障了Line in方式录制音频的音质不受任何杂质的干扰使得输入音频的音质更纯净。



4. FM调频收音采用的是PHILIPS的TEA5767高灵敏度收音模块芯片，这块芯片属于低电压和低功耗的全集成单芯片FM收音产品，芯片外加上金属屏蔽罩，确保芯片工作时不受外部电路的干扰，使调频信号的接收更为稳定，并使调频广播的音质更为干净。



二、国内率先启用的全新供电系统，超强的稳定性和经济性，全面保障产品的高水准运行！

1. 国内率先采用可拆卸封装锂电，既可自由拆卸更换又可连续充电使用，以大容量承载高耗电量，以可持续使用减少在电池上的额外投入，以自由拆装避免电池无法更换的隐患，更便利更经济！

2. 可拆卸锂电池内置精工充电保护IC并采用手机电池的专业封装技术，确保电池的安全可靠性，电池接触弹片为专供手机使用的顶级弹片，确保电池供电的稳定性。



3. 电源管理采用全球便携式电源管理IC的领先者德州仪器（TI）的TPS61041升压IC和TPS62202DBV-DC-DC，更有效地增加工作效能、降低产品功耗。



特别功能

一、自定义EQ打造个性化音乐空间

在用户EQ菜单内可通过切换频率（80HZ,600HZ,1KHZ,6KHZ,12KHZ 5点频率）、增减分贝（-20dB~+20dB十级可调）等方法手动设置自己喜欢的音效，高、中、低音多达5频点可调，每频点多达10级可调的设置让频率和分贝可自由搭配至最理想的状态，人性化的设计为使用者量身打造个性化音乐空间。

二、人性化“恒音开机”保护听力

如果当前音量超过20，重启后P650会自动设置为20，这样就避免了开机时过高音量突然刺激耳膜，有效的保护用户的听力。

猛将 Online 自古巾帼 不让须眉

——女玩家眼中的三国英雄人物：貂蝉



三国是一个群英荟萃的时代，这里的人物都有自己的梦想，他们在时代的舞台上尽情地表演。他们的丰功伟绩受到无数后人瞻仰，然后人们是否想过："如果我们能够充当一回历史中的角色，过一回'猛将'的瘾，那是件多么惬意的事情呢？"

在《猛将》游戏中，"猛将扮演"为特色系统之一，该系统将为千千万万玩家一圆角色扮演之梦。当该系统开放之后，玩家可随意扮演三国中的角色，还能够被系统冠以"小吕布"、"小赵云"、"小貂蝉"等称号，此类称号是名誉、财富和实力的综合体现，也是系统对玩家实力的认可。偌大的三国世界，游戏赋予玩家最大的权利。想变就变，"猛将扮演系统"让每一位玩家美梦成真！

如果让女孩们选择自己所要扮演的角色，相信很多人都会毫不犹豫地选择貂蝉。她就是如此的令人神往、如此吸引人，理由纵然有许许多多，不过光凭貂蝉的倾国倾城的美貌就足以令无数众生拜倒在她的石榴裙下。下面，且听笔者来说说这位三国时期的传奇人物——貂蝉。

"貂蝉"的来历

据学者孟繁仁先生考证：貂蝉，姓任，小字红昌（这是根据元代人关汉卿的剧本），出生在并州郡九原县木耳村，15岁被选入宫中，掌管朝臣戴的貂蝉（汉代侍从官员的帽饰）冠，从此更名为貂蝉。汉末宫廷风云骤起，貂蝉出宫被司徒王允收为义女。不久董卓专权，王允利用董、吕好色，遂使貂蝉施"连环计"，终于促使吕布杀了董卓，立下功勋。之后，貂蝉为吕布之妾。白门楼吕布殒命，曹操重演"连环计"于桃园兄弟，遂赐与关羽。貂蝉为不祸及桃园兄弟，"引颈祈斩"被关羽保护逃出，当了尼姑。曹操得知后抓捕貂蝉，貂蝉毅然扑剑身亡。

《猛将》中的传奇人物——"貂蝉"

《猛将》中刻画的貂蝉美而不艳、娇而不媚，精致的五官、绝等的身段、举手投足间给人以致使的吸引力。她身着一身古典红装，头梳凤冠，拥有一对勾人魂魄的眼眸、一张樱桃般小巧的嘴、纤纤玉指、婀娜身姿，她是天生的美人胚子，不用任何妆点都足以让人在人群中轻意找到她的身影，她就是绝色美女——貂蝉。

然貂蝉在《猛将》中属于BOSS级角色，拥有超强的能力却屡屡被玩家打败。游戏中的貂蝉成为众多玩家渴望征服的目标，就像昔日的吕布和董卓一般，都想将其占为己有、拥入怀中。但是，很多人想不到的是，经常玩家出入在地牢中玩家发现：挑战貂蝉的玩家以女性居多，每每数十女玩家围攻貂蝉时，一帮男性玩家都暗暗捏把冷汗，心里嘀咕："现在的女孩怎么越来越色了？"看来女性玩家挑战貂蝉的盛况让很多人大惑不解。

笔者特别在此为怀有疑问的玩家解来迷团：对于这么一个绝色美眉，玩家们却丝毫不懂得怜香惜玉，原因其实非常简单：在打败其之后就有可能收集到她身上随机掉落的一系列极品装备，其中就包括——貂蝉套装。当玩家角色收集并装备上金丽玉杖、风舞霓裳、美人冠、芙蓉项链、芙蓉手镯、芙蓉戒指共六件道具之后，就可以将自身角色幻化为貂蝉的形象，从而拥有一系列特殊的技能。既然如此，那么这么多爱漂亮的MM想从貂蝉那收获些什么，也不足为奇了。

《猛将》女性玩家眼中的"貂蝉"

中国是泱泱大国，拥有悠久的历史，很多女孩对中国历史倍感兴趣。说到这《三国演义》，在中国可谓无人不知、无人不晓，可谓中国影响力最大的几部小说之一，三国时代英雄豪杰早已无人不知无人不晓。《三国演义》中对貂蝉人物个性的刻画，使她成为家喻户晓、舍身报国的"女中英杰"。

在《猛将》女性玩家眼中，貂蝉除了是一位深明大义的奇女子、诸多可敬可佩的地方之外，她更是女孩眼中的完美偶像。绝世的容颜令她的一生充满奇迹，她的大义凛然颇具男子气概，她是一位不折不扣的巾帼英雄，是历史英雄的典范。试问历史上又有几名女子能够如此舍生取义、造福于民呢？







因此，扮演"貂蝉"成为《猛将》中无数女性玩家所追逐的唯一目标。

司徒妙算托红裙，
不用干戈不用兵。
三战虎牢徒费力，
凯歌却奏凤仪亭。

三国时代，美女英雄，多少传奇故事令人回味无穷。女性玩家若想一圆扮演貂蝉之梦，且来《猛将》亲身感受。

真情回报 一路同行



赠品 限会员

A.金山超值套装包

剑侠情缘ONLINE最新客户端和10级以下玩家免费帐号

WPS OFFICE 2005个人版

金山毒霸2005安全组合(大众软件版)

金山词霸(大众软件版)

B.瑞星杀毒软件2005版

C.洋话连篇——复读博士

D.游戏软件：加勒比海盗 或信徒2 或真封神演义

抽奖奖品

一等奖 2名 双敏显卡

二等奖 6名 轻骑兵2.1音箱



三等奖 10名 魔兽玩偶

纪念奖 100名 魔兽珍藏卡片

优惠购买

A.魔兽世界文化衫（白色）50元/件

B.漫步者音箱E2200 150元/台



C.漫步者音箱X500 120元/台

D.暗黑玩偶 300元/套



《大众软件》读者俱乐部2006年订阅优惠活动开始了

《大众软件》读者俱乐部在广大读者的关心和支持下正在不断地成长，我们将一如既往全心全意地为您服务，相信在2005年读者俱乐部的很多会员也感受到了我们的回报，赶快加入我们读者俱乐部吧，更多的优惠更多的机会等着您！

只要您在《大众软件》读者俱乐部订阅2006年《大众软件》全年或半年及《大众硬件》全年的读者，就可以成为我们的会员，并可以享受"真情回报 一路同行"活动的回报，就有机会得到订阅的赠品。

《大众软件》读者俱乐部的会员将享受以下服务：

- 为俱乐部会员提供价格优惠的产品
- 俱乐部会员有机会得到免费赠送的游戏开户卡、游戏客户端、海报等宣传品。
- 优先采纳俱乐部会员提供的优秀稿件，一经采用，稿酬优厚。
- 有机会作为嘉宾参加杂志社举办的相关活动

订阅办法：

1.《大众软件》全年订阅价为人民币163.2元；半年订阅价为人民币81.60元。《大众硬件》全年订阅价为人民币102元

2.订阅价只含平邮费，如需挂号《大众软件》全年加收72元，半年加收36元。《大众硬件》全年加收36元

3.在订阅回执单上注明订阅时间和选择的礼品，并认真填写您的有效信息，否则视为无效。礼品种类和数量有限，先订先选，礼品送完为止。礼品将在2006年3月1日前全部寄出。**礼品选择请先电话预定。**2006年3月我们将对订阅的会员进行抽奖，抽奖结果将在杂志上刊登。您有机会得到两次赠品。

4.请将汇款单复印件和订阅回函表（复印件有效）一同寄到我社。

5.如需参加优惠购买的读者，请将汇款一同寄到我社，并注明购买的产品类型。

6.请勿在信中夹寄现金，如由此造成丢失、损失，我社概不承担相关责任。

7.所有产品以实物为准。

邮寄地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室

邮政编码：100036 **传真：**010-88135623

热线电话：010-88135604 010-88118588-8000

电子邮箱：club@popsoft.com.cn

信封注明：真情回报 一路同行

样本

中国邮政汇款单

100036

¥16320

收款人：大众软件杂志社

北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室

汇款人地址：北京市海淀区玲珑巷

汇款人姓名：张XX

邮编：100000

附言：订阅2005年全年《大众软件》杂志

订阅回函表：

姓名____ 性别____ 年龄____ 职业____ E-mail____

邮寄地址____省____市(县)____

邮政编码____ 联系电话____

请选择获赠方案____(例如赠品A) 请选择优惠产品方案____(例如方案A)

中国电信：从“网管”到“客户专家”

2005年7月11日，世界上发生了很多大事。

联合国秘书长科菲·安南给信息社会世界首脑会议写了两封信，温家宝总理会见美国农业部长及商务代表，美国国务卿赖斯离京……时至今日，中国电信大客户部员工记忆更深的，却是集团内部转发的一个《关于开展重点行业整体解决方案营销试点工作的通知》。

这个“通知”可以说是中国电信大客户服务落实集团公司由传统的通信运营商向现代综合信息服务提供商全面转型的一个标志。

个性化服务树立品牌

在11年的发展过程中，中国电信的服务已经从早期的金融领域渗透到了社会的方方面面，并依靠自身的强大优势获得了一致口碑。

目前，中国电信大客户的行业服务框架已基本形成。在积极参与“三金工程”和“政府上网、企业上网、家庭上网”三大工程的建设中，中国电信的网络平台和技术服务从早期金融领域的证券、保险、银行业渗透到了社会的方方面面，在政府、企业、教育、跨国公司等领域的覆盖渐成规模，针对不同行业特征和特殊需求而开发制定的一系列解决方案，也得到了越来越多的应用。在社保、税务、工商、审计、财政、烟草、公安等部门，中国电信广泛推行行业信息化应用解决方案，帮助客户加快发展成本，提高效率。

四川电信在承建省电子政务网络的基础上，协助政府部门建设电子政务外网数据中心、门户网站、公文无纸化传输、协同办公、网上政务大厅等应用系统，实现一站式政府信息服务，通过电子手段提供政府为民、便民、利民以及行政事项审批等网络在线服务。



在参与“金盾工程”基础网络建设的基础上，中国电信积极参与各级公安系统的信息化应用，促进科技强警。杭州大客户部积极关注公安系统信息化需求，抓住公安局外来人口管理信息化的机会，通过覆盖全市的ADSL—



VPN联网，实现300多个外来人口管理点安全、快速的信息传递；芜湖电信与芜湖公安局合作利用全球眼业务进行社会治安环境监控；江西鹰潭大客户部抓住公安“三警合一”平台建设机遇，在为公安指挥中心提供集数据、语音、视频一体的整体解决方案基础上，利用“全球眼”打造一流的公安指挥系统。

创新业务、服务及商务模式，加快新业务、新技术的推广应用，不断开发符合行业客户需求的产品、业务与服务，中国电信在努力为客户创造价值的同时与客户共同进步，全面领跑了中国信息化建设。中国电信大客户服务立足语音、数据、带宽出租等基础业务，提供4008商务热线、新视通、会易通、IDC等新业务，开发全球眼、移动安全办公、通用记帐卡、灵通短信、商务彩铃等行业应用，积极拓展整体服务、应用业务，如带宽管理型业务、视讯增值业务、数据灾备业务、系统集成、呼叫中心应用等，形成了立体化组合型的综合产品、业务与服务体系，全面满足了客户现有的个性化需求。



细分十大行业市场

面对国内部分行业的加速度发展和逐渐成熟的现状，中国电信也开始了理性思考，希望从行业发展规律的高度和标准出发，在新的发展环境下继续领跑。



2004年起，中国电信整合内外部资源，以网络、视讯业务为突破口开展了系统集成、网络外包等服务，迄今已成功实施了国家开发银行、国家发改委、公安部、海信集团、大唐集团、中煤集团等网络和视频业务系统集成、运维外包服务项目，成为行业信息化建设的推进者，有力地加速了各行业信息化进程。

为了更好地满足行业客户多样化、个性化、综合化的信息化建设需求，适应大客户关注网络、应用、价值链整合的深层需求变化，2005年7月11日，中国电信集团下发《关于开展重点行业整体解决方案营销试点工作的通知》，"通知"对我国目前信息化建设进行了深入分析，并最终确定了集团服务由"技工"向"客户专家"身份转变的方针，决定了从一对一的个性化服务，转变为从行业发展规律的高度进行个性化服务的总体战略。

这一战略，是传统的通信运营商向现代综合信息服务提供商的全面转型。

随后，中国电信大客户服务率先以为大客户提供定制化行业信息化整体解决方案为重点，立足以往与各行业大客户信息化合作的优良基础，以问卷、访谈等形式，进一步贴近客户，深入理解行业客户信息化发展历程、现状、发展趋势及价值诉求，定制了银行、保险、税务、社保、工商、石化、跨国、连锁、物流、支持中国企业海外拓展等十个细分市场的信息化整体解决方案，并聘请行业客户专家参加解决方案评审，已连续四期开展对各地营销骨干的培训，正在各本地网进行营销试点，取得了初步成效。在本地网试点过程中，通过深入访谈客户，及时把握客户的深层需求，挖掘出灾备中心、呼叫中心维护与管理外包、网络管理、柜员机多媒体联网需求、银行业系统集成和IT外包、外资企业集成和外包需求等商机，较好地满足了行业客户长远发展与个性化价值需求。





为了真正实现对大客户提供一站式信息通信整体服务，今年以来，在一站式网络通信服务达到国际先进水平的基础上，中国电信扩展建立一站式IT全面解决方案营销服务体系。通过建立健全转型项目管理工作体系、一站式系统集成、外包服务整体实施体系、重大项目绿色通道、差异化服务体系，使端到端一站式优质整体服务贯穿售前、售中、售后全过程，为推进行业信息化建设提供了有力保障。



亡秦的三户

——职业电竞俱乐部的生存环境

编者按：“楚虽三户，亡秦必楚”的典故出自《史记·项羽本纪》，原意指人口凋零的楚国人自强不息，成功推翻了秦朝的统治。“亡秦”在本文中并无本意，而是代指作为“三户”的电子竞技俱乐部最终形成气候，逐鹿中原。记者多年来一直持续关注电子竞技领域，2005年中国电子竞技行业步履艰难，虽挣扎向前，但仍然命运多舛。WCG2005世界总决赛鸣枪在即，奔赴狮城进行报道之前，我们觉得有必要对中国的电子竞技领域做一番回顾。毕竟，这个领域的参与者需要更多的报道。

■本刊记者 Sir William

"我现在手头有一笔投资，想弄一个电子竞技职业俱乐部，你能不能帮我找一批好的队员？"一个南方朋友在MSN上这样问我。

我不明白这位一向热衷于稳定创业的朋友为什么突然要搀和电子竞技，愕然之下问他"为什么突然想到投身职业电子竞技呢？"

"现在这东西火啊，做的人少，还没有形成气候，在中国基础很厚，只要正常运转了，以后会大有市场。你以前学过经济，应该明白这个道理。该死，我就是不习惯打字，等你下班了，我们电话好好谈谈。"即使是在北京的我，也能感觉到网络彼端的他十分兴奋。



wNv战队今年红遍全国

电子竞技、职业俱乐部、国际比赛、奖金……一系列词语2000年就开始在中国大地上飘忽地生存着，并且用身上笼罩的光环将无数青少年聚于麾下。WCG赛场上一度扬起的五星红旗不知让多少孩子热血沸腾。"打比赛、挣奖金、成为世界冠军、为国争光"是他们单纯而神圣的理想。

5年过去了，中国终于有了自己的电子竞技职业俱乐部（下文简称为"电竞俱乐部"或"俱乐部"）。虽然有这样那样的问题，但还是活了下来，并且顽强地坚持着。期间多少个"山头"倒下，多少投身电子竞技的热血青年成为匆匆过客，或满怀惆怅地远去，或心有不甘地泯茫于人海之中，已没有人能数得清。如果他们是电子竞技成长过程中的基石，电竞俱乐部就是由这些基石为底座修建起来的金字塔，那么，这座金字塔是否已很牢固了呢？

想到这个问题，我才发现，似乎没有一个人能给出答案。

"楚虽三户，亡秦必楚。"亡秦之前，零落而积弱的三户能怎么办？又该怎么办？

羸弱三户——现在的生存者

离记者最近的就是wNv电子竞技俱乐部，它由北京亿德东方科技有限公司投资运营。俱乐部旗下有魔兽选手孙力伟（xiaOT）、CS战队wNv.cn、wNv-Gaming等14名国内顶尖电子竞技运动员，俱乐部内的星际选手沙俊春（PJ）独霸中国第一宝座3年之久，目前已加盟韩国职业俱乐部，在韩国参加职业联赛。而在wNv.cn效力了3年的CS队员RAY和aPs已于WCG 2005中国区总决赛后退役。

wNv俱乐部一直有充足的财力作后盾，俱乐部内人员构成也很稳定，比起国内其他竞技选手、队伍头疼的赞助商问题、频繁地更换队员，wNv的选手可谓衣食无忧。他们唯一要考虑的问题，似乎只有比赛的成绩。

在对俱乐部经理马超先生的采访中记者了解到，WEG、WCG和ESWC现已成为国内最关注的三大赛事，加上国内部分比赛在时间上和三大赛事的预选赛存在冲突，出于倾力打造wNv品牌的需要，俱乐部成立了两支CS队伍，并且合理统筹安排比赛的参与和名额分配问题，以便所有队员都有足够的比赛机会，得到充分锻炼，同时不断提高自己的水平。

采访中自然而然问到了RAY、aPs的退役原因，马先生说，两人从事电子竞技已有3年，随着年龄的增长，对CS的热情逐渐消退，加上家庭方面的因素，所以作出了退役的决定。现在两人都在家里休整，短期内不会重返北京。

在竞技俱乐部中，职业队员退役后的去向不仅是队员自身关心的问题，也是社会普遍关心的问题。马先生告诉记者，wNv俱乐部目前的人员编制处于饱和状态。队员退役后是否能留在俱乐部工



alex'44是ESWC的MVP



中国电竞俱乐部的玩家见面会

作，要看俱乐部自身建设的进度而定。在俱乐部扩建完成，增设部门并有了完善的梯队机制之后（其中梯队工作的完成不会迟于今年年底），才会考虑队员退役后的留任问题，在这之前，俱乐部基本不负责队员退役后的善后工作。不过马先生也提到，如果队员退役后需要在行业内寻找工作，俱乐部会提供适当帮助。


Moon和Sweet是国人不可逾越的高峰


suhO和xiaOT至今只能在WCG国内赛场上称霸

记者对马先生提及的“梯队建设”感到很惊讶，进一步询问之下马先生表示这是商业机密，不便透露。

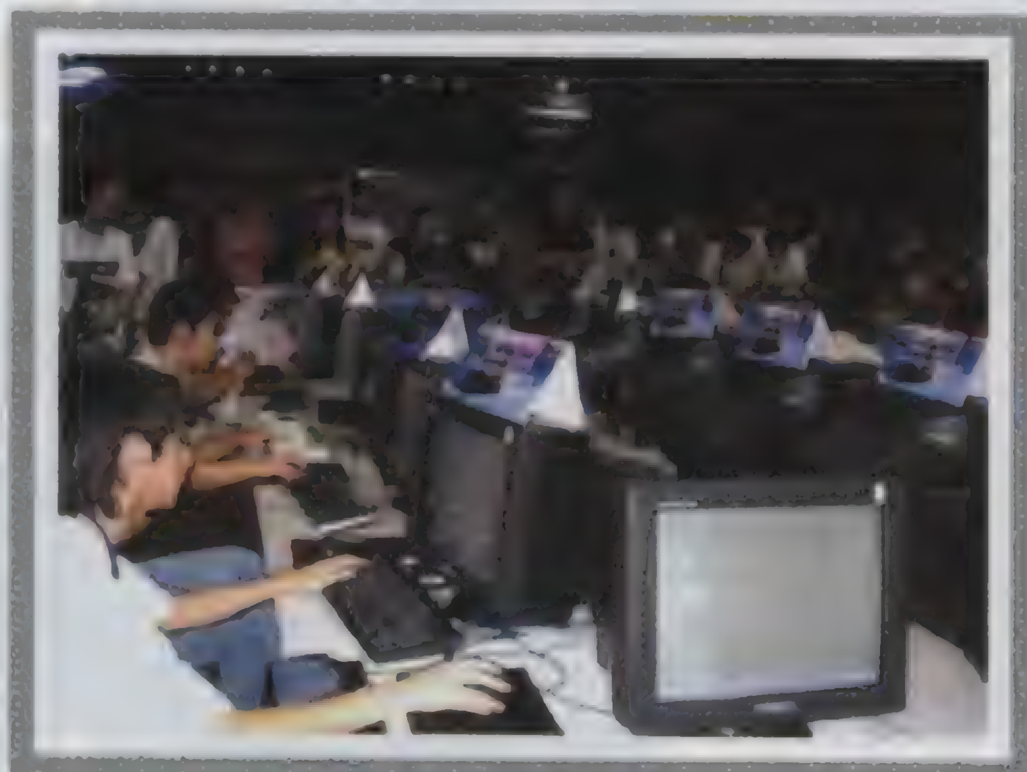
记者有点怀疑“梯队建设”这一词组对现在的电竞俱乐部是否具备可行性，而且也对电子竞技“梯队建设”的内容产生了疑问。电子竞技和不少传统竞技项目一样，运动员普遍低龄化，16～24岁是人自然生理成长的黄金时期，因此几乎可忽略年龄增大对竞技状态带来的负面影响。中国从事电子竞技的人口众多，对于屈指可数的比赛和俱乐部来说，根本不缺乏新鲜血液补充。不要忘了，每年还有不计其数的青少年满怀梦想，“时刻准备着，为电子竞技奉献青春”，但形成气候的电竞俱乐部却寥寥无几。

问题的焦点便集中在这么多的“竞技人口”和少之又少的俱乐部上。目前国内的网吧连锁已初步完成，开始具备一定规模，电子竞技游戏项目的硬件门槛也随着科技发展渐渐降低，那么，是什么原因导致了职业电竞俱乐部的生存如此困难呢？作为电子竞技选手的载体，中国的电竞俱乐部在运营、管理和自身发展的过程中，又能从电子竞技这个新生事物中得到多大的“商业利益”呢？

畸形怪鹿——不平衡的市场

“秦失其鹿，天下共逐之。”

据不完全统计：中国各种各样的电竞玩家有将近1100万人，其中90.1%是20岁以下（含20岁）的青少年，而接近72%的玩家是在校学生，真正意义上的职业玩家（指纯以电子竞技项目为职业，并从中获得经济收入的人）则不超过100人（注：按“CIG2003”说明，中国有超过1000万的玩家群、超过100万的付费玩家队伍，新增的宽带游戏用户全都是付费用户。相关链接：http://219.133.45.39/match/vnet168/news1.htm）。单以数字论，如此众多的玩家养不活这100人？这怎么也说不过去，然而事实并非如此——在中国电竞人口基数如此庞大的情况下，职业电竞俱乐部仍然凤毛麟角。这个事实产生的矛盾困扰了很多人。


WCG提供的空间对于中国玩家过于狭窄

电子竞技在中国5年以来一直步履蹒跚，在如此大环境下，能生存下来的人不仅需要运气，还要有实力。当然，不能想当然地指望这些幸运儿一朝之内翻身成为众人瞩目的成功人士，这是白日做梦。电子竞技的受众群体很大，因为它同职业体育项目一样，根源于游戏，但它也和职业体育不同，受众群体中绝大多数是没有自主经济来源的学生——成年人也玩网络游戏，但这些网络游戏却几乎和电子竞技的现有内容沾不上边，这便构成了基层的薄弱环节之一；而在成熟的职业体育项目上，消费群的主体是有固定收入的成年人，他们能为产业提供稳定的购买力和消费力，并支撑起整个市场。经济学上，整个供需环节中如果需求（买方）的容纳量过分薄弱，而供方（商品或服务）的数量过大，那么市场得不到足够的货币支撑，不能形成等量的销售关系，也就不能称为市场。现在的实际情况，是中国电子竞技足够庞大的人口基数和并不相对称的消费能力形成了不可调和的矛盾，并且被前者带来的表面繁荣所虚化。

实际情况充分说明，不但职业玩家不能靠广大电竞玩家养活，职业电竞俱乐部也基本不能从玩家那里得到多少经济收益。这些玩家绝大部分支出，在于电子竞技


SK即使风光不再，也是最好的俱乐部

最原始的要求上（根据粗略计算）：饮食消耗，在网吧一天的饮食消耗不会低于10元，这还不包括香烟和零食等额外消耗；场地，即网吧上网的消费，最低每小时2元，每天8小时计，需花费16元，加上10～15元的交通费用，至少在25～30元左右；工具，比较耐用的鼠标、键盘、手柄、耳机和鼠标垫，价值总和从200～2000元不等。如果在家里上网，那么一台配置足够的电脑需要至少5000元，宽带上网费用以网通ADSL包月算，每月需要80～150元不等。一系列支付行为完成后，口袋里已所剩无几。如果得不到足够的资金补充，那么从事电子竞技只能是一种短期行为。现阶段玩家们的资金来源只有两条：通过从事职业/半职业电子竞技运动领到薪金，半职业玩家所获得的收入通常极不稳定；在这之前，玩家只能依靠亲属支持。绝大多数身为工薪阶层的父母是不会长期为这样的"计划外支出"埋单的，他们宁可为孩子们在学业上的成长不遗余力，也不愿意他们"天天玩游戏"。消费力的薄弱，是电子竞技领域市场发展不平衡的主要原因之一，由此带来的种种问题，是职业竞技俱乐部必须面对的。

电子竞技领域中，FIFA、《魔兽争霸III》《星际争霸》和曾红极一时的QuakeIII都是单人项目，选手在个人消费额上比CS的团队消费要低得多，因此单人选手更容易得到赞助商和俱乐部的支持。现中国FPS第一人孟阳（RocketBoy）、原wNv俱乐部选手沙俊春（PJ）、现WE俱乐部选手李晓峰（Sky）、苏昊（suhO）都是典型的例子。在电子竞技极度发达的韩国，职业电竞俱乐部中的当红明星均以个人选手居多，而群体项目CS的职业战队在韩国却屈指可数。这是韩国电子竞技市场供求状况的切实反映，俱乐部运作的思路和模式也占了相当部分原因。

中国的情况则有所不同，早期QuakeIII、《星际争霸》大红大紫，随后CS铺天盖地，现在则是FIFA、《魔兽争霸III》《星际争霸》和CS齐头并进的局面。从取得的大赛成绩看，3个个人项目都比CS要好，李晓峰（Sky）更是中国电子竞技历史上第一个世界冠军。CS的独特之处在于游戏本身的拟真性和对抗的激烈程度，加上CS不像QuakeIII，普通玩家之间技术水平的绝对差距不大，更强调团队的整体作用，在中国拥有空前广大的受众，基础也比其他项目更扎实，虽然近年由于外部环境和选手素质等原因有所衰退，仍不失为最红的竞技游戏。受众往往决定主流，这是在中国搞电子竞技的人所不能忽视的。只要是搞职业电竞俱乐部，谁都不会对CS的领土坐视不理，但这块市场也如一块带毒的蛋糕，让人如鲠在喉。

在这种情况下，职业电子竞技俱乐部应该怎么搞？

虚无之楚——什么是职业竞技俱乐部

从采访中可看到，wNv俱乐部的建设和管理在现阶段是比较严谨的，但这并不能说明职业电竞俱乐部已走向成熟化和正规化。甚至在世界范围内，电竞职业俱乐部都是新生事物，在发展和不断摸索中成长，国外的职业电竞俱乐部因为经营和管理不善等众多原因，倒掉破掉的也不在少数。由于国外体育产业的成熟度很高，所以国外电竞俱乐部有多种模式可借鉴，操作和运营上有着先天的优势。这种借鉴同样适用于中国的电竞俱乐部。借鉴是必须的，"三户"如果不能合理壮大，根本没有资格逐鹿中原，更不用说形成垄断，"取秦而代之"。


想象一下，如果Perfect被bds收归帐下


想象延续，如果Perfect和HeatoN是队友

职业竞技俱乐部首先是一个附属品，这是竞技俱乐部最原始的存在模式。简言之，它背后依附的是强有力的、具备雄厚经济实力的实体，这个实体可以是大

企业，也可是个人。在俱乐部的生存初期，这个经济实体必须为俱乐部提供稳定的财力支持。俱乐部真正成熟之后，才能作为一个独立核算、自主经营的经济实体（即企业）而存在。据了解，wNv俱乐部的老板张女士同时也是亿赛网的投资商，广州Star.EX的投资商，则是广东电信下属的连锁网吧星空网盟。

电子竞技俱乐部在性质上和传统职业体育俱乐部有着很多相似之处，如以企业形式运作，有合理的管理体系和运营机制，有相当部分的签约员工（竞技选手），完整的后备人才体系，参加各种周期性的、专门的大型项目赛事，通过媒体传播、会员、广告、包装明星选手、相关品牌赞助商以及与俱乐部或队员有关的周边产品开发销售等方式盈利。但这些共通之处是否能成为竞技性质俱乐部的固定盈利模式，则值得商榷。

在电子竞技没有形成真正的产业之前，产业化的经营模式并不是放之四海而皆准的万能钥匙。最直接浅显的例子，就是俱乐部的员工问题。原因非常简单，电子竞技属于新生事物，引发的群众效应十分薄弱，没有一个合理的、国家认可的机构对其进行规范和正面引导，这样无论有多少好成绩出来，始终会被人为等同于"玩电子游戏"之类的传统而呆板的认知概念。加上"准从业人员"的年龄结构极度偏低，和成年人的工作领域有着很大区别，不能被家长在主流意识上接受。就算有一纸合同，也只是保护满18周岁并且同时懂得《中华人民共和国劳动法》的人。如此情况下，低龄化、人员流动频繁、个人行为随意性大，是工作（比赛）成绩不稳定的直接原因。拿不出好的成绩，自然没有投资商关注，最终的结果是俱乐部运营无收益，自己也领不到薪水；俱乐部解散，自己则"东家倒了去西家"，即使俱乐部不解散，也是想走就走，没什么好怕的。除此之外，俱乐部的其他员工也存在着从业的基础素质问题。以传统老套的企业观念去衡量一个职业竞技俱乐部，是不正确的，俱乐部的运营与传统的制造、公关、销售行业有着密切的联系，但竞技产业往往游离于这些传统行业之外，自身具备独特的经营理念，不是随便抓一批人就能弄起来的。

其次，就是"附属品时期"的经营问题。任何竞技俱乐部背后必定有一个财力雄厚的后盾，在保证先期投入的同时，通过良好运营和管理确保俱乐部自身走上正轨，吸引其他资金的注入，然后才有盈利。俱乐部作为独立核算、自主运营的经济实体，在管理机制健全、运转上实现良性循环后，实现利润最大化，才能保证利益的最大化。目前国内的电子竞技俱乐部，稍具规模的只有北京wNv、江苏Su.Z、广州Star.EX等几家。注意，只是稍具规模，不是部门齐全、运作良好的成熟俱乐部——在这一点上，中国没有任何一家电子竞技俱乐部能达到行业标准的预期值。



已经退役的Vash有一份还不错的工作

而且"附属品时期"的投入，基本不能考虑等值的回报，都是在为了以后的盈利打基础，与网站经营的"烧钱"有很大的相似之处。例如wNv俱乐部一年的投入在80万元人民币左右，对于现阶段的俱乐部运转来说已是不菲的投资。这个时期的经营过程，也是俱乐部自身以及行业内部不断完善的过程，如果出现"断档"，那么就得从头再来。一旦财力支持不够，俱乐部运转的"资金饥渴"和行业发展的相对缓慢往往会形成恶性循环，导致俱乐部没有等到盈利的那天就断档了。这种现象和"银行信贷饥渴症"的表现几乎雷同，区别在于中国的银行几乎不会倒闭，而电竞的投资方则抽身走人。

第三，俱乐部得以维持并长期运转的外部条件，很重要的一点，就是参加周期性的、专门的大型项目赛事。这些大型赛事是俱乐部的最直接利润来源。在比赛过程中，俱乐部通过派出队伍参赛，以求得一定的成绩，满足投资方的最低目标；以公关手段通过媒体扩大自身影响，寻求广告和赞助等形式的第三方投资；以媒体宣传、参加公众活动等主要方式包装旗下的选手，完成造星作业，吸引广大项目爱好者的眼球和广大公众的注意力，为俱乐部创造附加价值。



零落的观众席和庞大的玩家群形成鲜明对比

中国国内正常举行的周期性赛事中，WCG和ESWC基本是一年一办，时间跨度上不符合赛会制要求，WEG是每季一办，但对于中国电子竞技爱好者来说，名

额争夺的激烈程度无异于与虎谋皮。CPL则因为项目和中国实际情况相冲突（主要是单人项目PainKiller，即《恐惧杀手》，被文化部封杀），暂时不能在中国举办分站赛。这些大型赛事之间的空档时期，便被名目繁多的各种中小型比赛充斥，而且这些中小型比赛几乎都是短暂的昙花，不知“今朝谢后何时开”，不能满足赛会制的连续性特点。众多的中小型赛事势必会分流有限的广告和赞助资金总量，不能形成对俱乐部和特定竞技群体的合理投入。流散的资金也无法聚拢有效资本，导致的只能是各自为政、短期炒作的经营局面。

相比韩国、德国、北美等电子竞技发达国家或地区，已拥有了级别齐备、制度完整的联赛制度，比赛类型之多、赛事之频繁、密度之高、受众关注程度之大，和职业竞技体育赛事已相当接近。加上这些地区网络普及程度高，网络硬件高度发达，所以举办线上赛事在可操作性上和实现程度上都很简单。线上赛事在忽略了场地租赁的最大不利因素后，可将更多的资金投入到比赛的其他方面，使得赛事更加稳定完善。成功的赛事也是吸引传媒正面报道的重要原因。



WCG只是年度赛事



原SK战队几乎代表了整个俱乐部

（解决设想：中国在地域上和网络环境上存在着一定的不利因素，但可效仿NBA模式，实行联赛的赛区制，全国根据实际情况，分为北方、南方、西南、中南、西北等赛区，赛区内举行季度联赛或年度联赛，联赛前3名或前5名参加线下总决赛，总决赛轮流在几个赛区内的大城市举行。另外，中国的网吧联盟目前渐渐走上正轨，网吧联盟之间也可再度联手，打造专有品牌的区域性、级别制比赛。）

第四，传媒的强力介入。如果没有周期性赛事，要保持传媒对俱乐部的持续关注是很困难的。职业电竞俱乐部要被公众所认知，主要方法就是依靠媒体宣传。强势的媒体宣传对俱乐部和电子竞技能同时起到强力的推动作用。目前，大众传媒的主流——电视仍未允许对电子竞技进行大规模宣传，但许多IT类刊物甚至传统的竞技类报纸（如《体坛周报》）都对电子竞技青睐有加，传统门户网站和电竞专门网站的关注程度也一直有增无减。而今网络条件日趋进步，网络传媒是唯一在时效性上能与电视广播等大众传媒一较长短的传播方式，也是最具潜力的传播方式。在宽带网络日益普及之后，网媒要跨越的就是市场和受众的门槛。不断壮大的网媒能为俱乐部的宣传起到推动作用，并可和俱乐部合作，在市场推广、广告赞助方面形成合力。

第五，在现实环境里，电子竞技仍然被等同于“电子游戏”，不仅监护人这样认为，广大热爱电子竞技的参与者也这样认为，造成这种现象的原因在于，电子竞技的受众群年龄结构偏低，生理和心理仍然处于成长期，未成年人的自由天性和职业的严苛约束性不可避免会产生行为和意识方面的剧烈冲突。更深层次的因素是，未成年人在主观认知上、思维上、通过教育所获得的知识层次上，对电子竞技的职业性、竞技性、商业性没有足够了解，很多孩子至今仍把电子竞技单纯地和“可以在网吧免费上网、免费聊天、免费看电影、免费打游戏”划等号，这也是造成电子竞技被大多数人曲解的原因之一。在对竞技选手行为思想的约束和规范上，必须根据群体的特殊性采取合理的方法，不能按照传统体育项目的管理方式生搬硬套。俱乐部操作上的不正规，管理上的不合理甚至不合法，对这些娃娃队员们的约束力不够或不甚合理，都可能导致家长们的误解，使得竞技主体属于青少年的竞技运动被成年人构成的社会主体主观上歪曲。这些思想意识方面的工作，单纯靠少数从业人士的见解、少数媒体的大声疾呼，短期内不可能起到立竿见影的效果，需要从环境、市场、群体甚至是社会全方位去努力。

对wNv俱乐部的采访中记者问到了合同问题。马先生一再强调，俱乐部与队员签订正式就业合同，从2004年开始，两年一签，2005年10月和全体队员续签一年，到2007年之前结束。合同内具备相关约束条款，如队员行为条款、薪酬条款、队员/俱乐部对于违约金赔偿的相关条款等。约束条款比较全面，类似公司内部奖惩条例，例如规定了几点上下班等。合同对队员一视同仁，具有约束力和说服力，尤其在一些容易被忽略的细节上必须遵守，如不能按照个人习惯自行决定训练与比赛时间、不能擅自接受新闻媒体的采访等。对于队员在比赛时的细节行为，合同

却甚少规定，这在一定程度上也放任了队员在训练、比赛期间个人行为的随意性和盲目性。

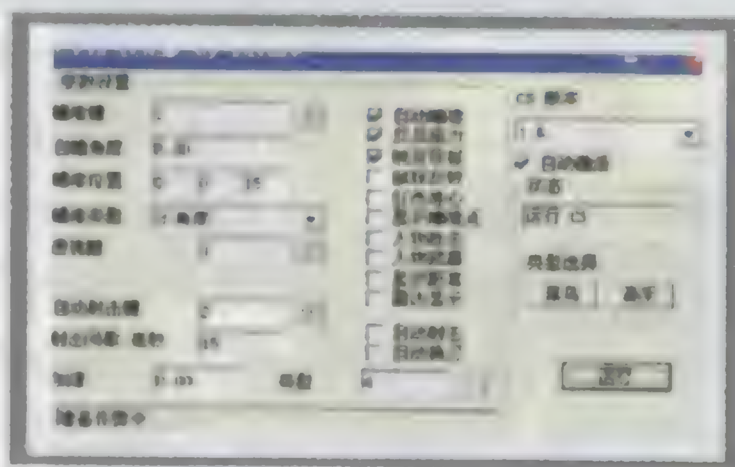
本文截稿之日，从浩方在线CS新闻子站传来了广州尊玛迪电子竞技俱乐部开除其旗下CS职业队员余千的消息（相关链接：http://news.cga.com.cn/000/000/039/546.shtml）。“开除原因为余千从2005年9月15号到俱乐部试训期间，俱乐部多次发现其本人在网上训练和网上雇佣比赛之中存在作弊行为。经过一段时间调查和取证之后得到证实，其作弊工具是一个名为‘CB FIX汉化版’的小角度自动瞄准插件，作弊器设置隐秘，由鼠标一键开关，也在其本人训练机器上找到。”这无疑是2005年国内竞技领域最轰动的事件，在竞技领域内的负面影响几可与“汉城奥运会百米冠军本·约翰逊服用类固醇事件”相比。由此可见，对从业玩家的职业素质、从业观念和个人行为应当如何规范，已是迫在眉睫的问题。

合同和约束条款能说明现在的职业电竞俱乐部正在向正规化方面完善，但仅此而已。现行的人员流动机制很能反映领域内暴露的问题。例如wNv俱乐部的CS队员bigun、Perfect和K|ng'z的转会，bigun与原所在战队并无合同，其所在战队解散后，在wNv邀请下加盟；Perfect与TeamArt战队也无合同在身，商谈之后双方达成了一致的意向；只有K|ng'z所在的PF战队与他签有合同，属于商业转会性质，现在转会协议已完成，至于转会金额还在协商，不久就会公布。“说走就走”并不是职业惯性，而是恶性循环。这种现象的责任，多数还是在于雇佣方而不是被雇佣方。这说明职业电竞俱乐部亟待解决的问题还很多。潜规则是目前的强势，只有被条例和规章取代，俱乐部才能走上正轨。

亡秦之前

《史记·项羽本纪》中，项羽对秦始皇的万千仪仗说出了“彼可取而代之”的豪言，最终“楚虽三户，亡秦必楚”。那是因为领导和管理有方，使得军队能征善战。

“一支每人每月能领到两三千元工资，食宿全包的CS战队，能称霸广东，但在WCG中国区总决赛小组中不能出线；一个能3年连续拿中国总冠军的个人项目选手，但在世界总决赛中却早早被淘汰。在我看来，其实二者都是一样的。”电话长谈之后，朋友和我说了这番话——他暂时放弃了成立职业竞技俱乐部的念头。“一个国内俱乐部在招待前来访问的知名外国CS战队打邀请赛时，居然给人家用装有中文Windows XP、中文版CS的计算机，而根本没有想到准备英文

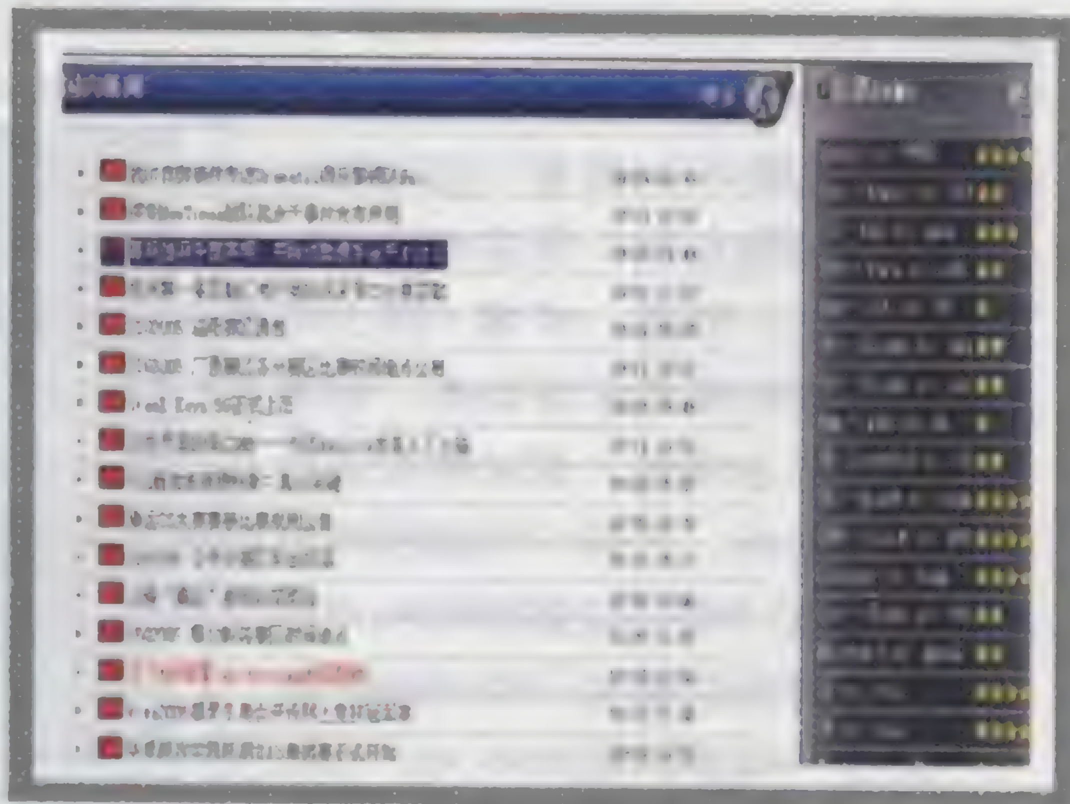

作弊器CB FIX汉化版


一支俱乐部队顶一支国家队

操作系统和英文版CS。其实，从这件事上，你就可明白这个领域为什么不能被称为行业了。现在涉水，其实几乎就是涉险……”

谈到合同细节问题，电话那头的朋友不无揶揄地说：“这根本就是这块领域内的死穴。有件事情估计你没注意到，今年WCG的CS中国区总决赛上，冠军队里有个广西籍队员，和亚军队打第一场决赛时，比赛过程中开口就是‘X你X个X的’，我刚好站在旁边，而且又懂得桂柳方言，每个字都听得清清楚楚，要是裁判听得懂，就出大事了。要我搞俱乐部，这样的队员我实在要权衡一番，更不要说那些作弊选手了。”话语掷地有声，让我悚然而惊。

地球上职业玩家中真正成为商业包装的明星不过寥寥数人，但并非不能成功。玩家和俱乐部一样，在投身于职业竞技之路、刚刚起步的同时，就必须考虑生存与毁灭的问题。更新速度和淘汰率使得游戏不可能像棋类、田径、足球那样成为长远的竞技项目。但总会有游戏成为竞技项目，总会有选手脱颖而出，总会有俱乐部获得成功。亡秦之前，wNv也好，我们媒体也罢，“三户”们不妨多做点实事。


浩方在线登出的爆炸性新闻

海外传真

Jeremy Soule将为《上古卷轴4——湮没》作曲

2005年10月26日 gamerstemple.com

Bethesda游戏工作室在21日透露Jeremy Soule将为《上古卷轴4——湮没》创作音乐，他是一位非常有经验的知名游戏作曲家，曾经为《上古卷轴3——晨风》《星球大战——旧共和国武士》《无冬之夜》《地牢围攻》《冰风谷》等大作制作过音乐。

《上古卷轴4——湮没》的主负责人Todd Howard是这样评价Soule为《湮没》创作的音乐的："我已经和Jeremy一起工作了很长一段时间，而这次为《湮没》的创作则是他到目前为止最棒的一次。"他还表示，该游戏再现了一篇壮丽的幻想史诗，而音乐则大幅提高了它的表现力度，它带给了《湮没》非凡的体验，希望所有人都能赶快听到这些音乐。

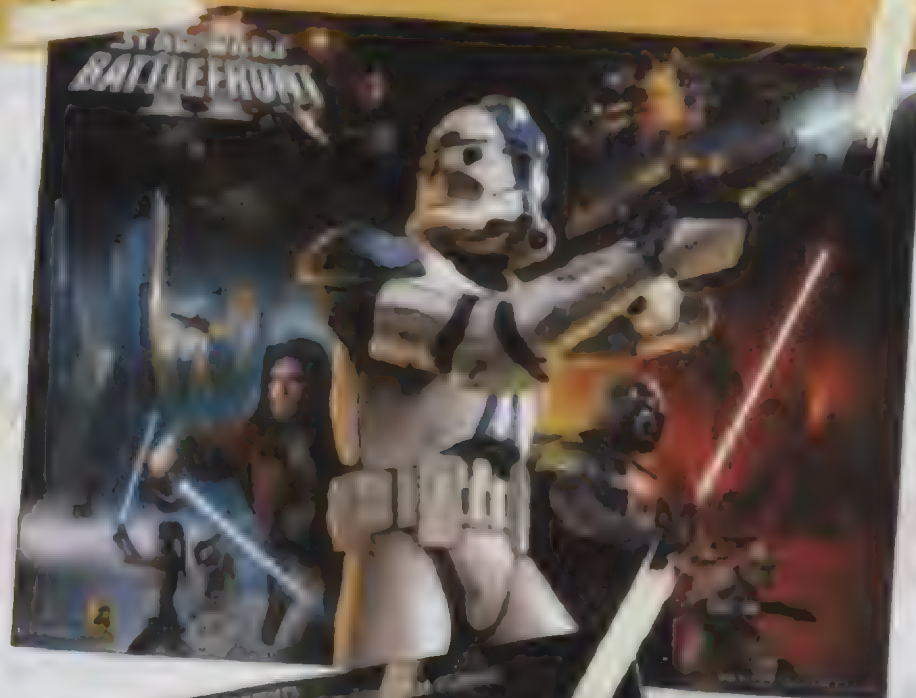


《星球大战——前线II》制作完成

2005年10月26日 gamespot.com

LucasArts宣布《星球大战——前线II》(Star Wars:Battle Front II)目前包括PC、Xbox、PS2和PSP版本全部已经制作完毕并在11月1日正式发售——也是《星球大战前传III——西斯的复仇》DVD版正式发售的日子。

《星球大战：前线II》依然是一款以"星战"为背景的动作类游戏，游戏中依然可以控制Jedi武士。游戏具备全新的战斗场面，而且游戏场景也会有很大改变，其中包括画面和效果。除此之外，游戏中还会穿插《西斯的复仇》中的经典场景。根据开发公司介绍，这次游戏从电影中吸取了大量素材，比如死星内部和Leia公主的blockade runner飞船都成为二代的战场。这些战场的出现，也暗示了二代战争的最大改进：加入太空战系统。我们已经在试玩版中看到了太空战的场面，尽管这还只是一个开发版本。我们看到的一场战斗是在blockade runner飞船内部。二代中的作战武器有钛战机、钛拦截机、钛轰炸机以及X-Wing战机等。



Rockstar推出《勇士》

2005年10月26日 rockstargames.com

《勇士》(The Warriors)是Rockstar自《侠盗猎车手》系列一举成名后的另一款动作冒险游戏，继GTA3后Rockstar就没有更大的动作，尽管《侠盗猎车手——圣安地列斯》在所有平台都达到了另一个巅峰，但仍然没有走出《侠盗猎车手》系列这个束缚，今天上市的《勇士》可算是承载Rockstar全新概念的另一力作。

《勇士》根据1979年的同名电影改编，该电影将当时纽约犯罪和腐败之风盛行的现状搬到了银幕上，电影讲述一群名为"勇士"的黑帮参加黑帮大会，商讨如何对付政府武装的故事。

本作是改编自电影的游戏，忠实于原著却又有所不同，Rockstar把游戏中的故事时间设定在电影版的3个月前，玩家有时间体验黑帮生涯，游戏方式与GTA非常相似，但《勇士》更强调街头群殴而不是GTA式的枪战，除完成任务外，还会有一些事件来充实一下玩家的装备及金钱。可以说《勇士》就是GTA的进化版，不单有完美的故事情节，更细节的地方都有所表现，本作是继GTA后Rockstar的另一大作，游戏对应PS2和Xbox平台。





《研修医天堂独太2——命之天秤》上市

2005年10月26日 spike.co.jp

于2004年11月配合NDS主机上市时推出的医院模拟游戏《研修医天堂独太》吸引了很多玩家的注意力，该作是一款以医院为背景的冒险游戏，故事叙述出身三流医科大学的主角，意外受到知名医院院长赏识，进入该院担任实习医生，面对医师生涯的初次挑战，以自身的专业知识与医院中其他同仁的帮助，解决接踵而来的各式疑难杂症。制作厂商SPIKE终于在今天再度推出续作《研修医天堂独太2——命之天秤》，售价5040日元，承袭前作的故事剧情，叙述实习医生生涯进入第二年的主角，在这一年的生涯历练中不断成长，逐渐能独当一面，不过随之而来的考验也更为艰难。主角将必须依靠自己的专业、自信与热忱来面对挑战，并负担起指导新进实习医生的任务。游戏承袭了前作的基本系统与操作方式，同样以NDS的触控与笔式输入为主要操作方式，系统方面则以病历系统为主轴，分为诊察、手术、冒险与说服等四大部分，有着大幅强化与改良的内容。

《树世界》制作人走访清华北大

■本刊记者 白露


柴贵正在清华为学生讲解游戏开发的过程

2005年10月13日晚，史克威尔艾尼克斯公司《树世界》的制作人柴贵正来到清华大学和北京大学，给广大学子介绍了一款网络游戏是如何制作的。

在清华大学，他给同学们介绍了游戏制作的过程，并以《树世界》为例子，讲解如何设定一个游戏的故事背景、世界构成、技能系统、3D引擎的应用、魔法表现以及音乐和原画设定等内容。在讲解过程中，学生们笑声不断。柴贵正幽默地说，在座的同学都会说中文，都是他的老师，他期待与同学们相互学习，共同开发出世界顶尖的游戏产品。

在北京大学，柴贵正就中国传统的儒家文化向北京大学的教授进行请教。柴贵正与北大教授主要就中日两国传统文化的共通处、儒家文化与网络游戏之间的联系等问题进行了探讨。北大教授向柴贵正简单讲解了儒家文化的形成及其发展的过程，并讲述了儒家文化对中国和东亚文化圈的影响，由浅入深，慢慢引导柴贵正对儒家文化的了解；然后着重讲解了儒家文化对当前社会发展的影响，以及如何将儒家文化与目前全球一体化的经济发展相关联；有针对性地讲解了儒家文化中的"忠"与"恕"的思想，举出各种实例使柴贵正对中国传统的儒家文化有更深的理解；针对柴贵正先生网络游戏制作人的身份向他讲解了儒家文化中"天人合一"的思想，强调在大环境中人与人的互动性及人与自然间的交流；最后，北大教授讲解了儒家思想在当前各国的发展，与最开始的主题相呼应，使柴贵正对儒家文化的理解和体会都有了新的提高。此次的授课活动是SEC"取经中国"的重头戏，柴贵正表示，通过向北大教授的求学，他对中国传统文化有更深的了解，因此他将在世界观庞大的《树世界》里加入更多中国文化元素，使之更好地适合中国市场，满足玩家的需要。


《树世界》开发团队一行在北大与哲学教授交流

业界动态

"搜狐2005全国斗神挑战赛"拉开帷幕

2005年11月15日，"搜狐2005全国斗神挑战赛"拉开帷幕，这是全国性的网络游戏竞技赛事。"搜狐2005全国斗神挑战赛"赛程历时两个月，在全国海选中决出六十四强选手，直接进入晋级赛。晋级赛中决出的前八强选手将参加12月24日在北京举行的全国总决赛，角逐全国总冠军。大赛采取网上报名方式，不做任何参赛限制，所有人均可自由参与。本次"搜狐2005全国斗神挑战赛"的奖品十分丰厚，其中总冠军除获得10 000元的现金大奖、斗神证书外，还将获得"斗神"独有的标志性装备，更有机会成为该游戏的2006年度代言人。

美国艺电携手斯皮尔伯格开发视频游戏

2005年10月14日，美国艺电公司在洛杉矶宣布与大导演斯蒂芬·斯皮尔伯格达成一项具有突破性的长期合作协议。根据该协议，斯皮尔伯格将携手美国艺电洛杉矶制作室共同开发3款原创的系列视频游戏。从今年开始，斯皮尔伯格将直接与美国艺电的开发团队一起工作，并将其标志性的叙事风格融入新款游戏的概念、设计、故事和视觉艺术等多个方面。美国艺电将拥有游戏的知识产权，并将在全球范围进行这些系列游戏的开发、发行以及销售。

骏网斥资力挺金山"剑侠"

2005年10月19日，北京柏彦大厦21层金山公司的新闻发布厅内，金山公司与骏网联合召开媒体见面会，宣布骏网将斥资1000万元人民币免费为金山《剑侠情缘网络版 II》在全国39座城市刊登楼宇广告，为游戏进行推广。对此，出席发布会的骏网总裁吴洪彬表示："相信《剑网 II》将成为2005年继《魔兽世界》之后的最大热门网游。而骏网作为《剑网 II》的全国独家总代理，相信金山游戏的品质，所增加的投入看上去虽然有些不可思议，但双方都相信此次合作一定会赢得更大的回报。"而金山公司高级副总裁王峰则表示："在竞争日益激烈的网络游戏市场上，仅仅依靠优良的游戏品质是不够的。此次骏网依靠自己在全国各地的便利条件，为金山的游戏运营推广助力，能起到事半功倍的效果。而相信最终也是双赢的结果。"

《毁灭战士》荣登北美周末电影票房排行榜冠军

根据同名畅销电子游戏改编的科幻影片《毁灭战士》成为10月第三个周末北美电影票房排行榜新冠军。根据北美电影票房统计机构10月23日公布的预测数字，该片10月第三个周末3天的票房收入为1540万美元，在该周新上映的影片中一枝独秀。由环球电影公司出品的《毁灭战士》讲述一支特种部队接到来自其他星球的求救电话后，与大举入侵



《毁灭战士》剧照

的突变生物展开殊死搏斗的故事。同名电子游戏早在1993年就已推出，当时还是DOS操作系统的版本，由于游戏侧重第一人称视角射击，紧张刺激，深受玩家欢迎。2004年这一游戏推出第三代版本，短短数月便售出了100万套。

网络游戏合同文本成型

10月25日，记者从中国出版工作者协会游戏工作委员会获悉，由新闻出版总署音像司主持、游戏工委组织起草的《网络游戏服务合同》在4月30日形成草稿的基础上，制订工作日前取得重大进展，《网络游戏服务合同》的正式示范文本已形成，并有望在2006年1月的中国网络游戏年会上公布。制订《网络游戏服务合同》示范文本的一个重要意义在于：它改变了传统的由企业制订、游戏用户接受的单向服务关系定位模式，变成由第三方制订，由企业接受，企业和用户适用的双向服务关系定位模式，从而使网络游戏消费者权益的保护有了现实基础和适用依据。

暴雪游戏嘉年华超值赠品欣赏

在暴雪游戏嘉年华BlizzCon开幕前，暴雪官方宣布：每位参与嘉年华的游客都将获暴雪游戏产品Beta测试通行

帝国梦想浮出水面
盛大网络娱乐产品计划正式登场

■本刊记者 冰河

2005年10月17日，上海盛大网络科技有限公司与神达电脑集团在北京中华世纪坛召开新闻发布会，宣布双方与英特尔公司紧密合作，联合推出全球首款掌上（无线）网络娱乐终端产品——EZ Mini。此次双方合作推出的EZ Mini是全球首款掌上网络娱乐终端产品，将以存储介质为载体的娱乐内容分发模式，改变为借助于强大无线互联网络的娱乐内容分发模式，开拓掌上网络互动娱乐的全新产业空间。次日，在北京国际展览中心开幕的2005年中国国际通信设备技术展览会上，盛大网络又向外界正式推出了名为EZ Pod的个人电脑升级娱乐平台，以及基于英特尔架构、面向3C融合、定位于电视与宽带平台的“宽带娱乐电脑”EZ Station，即外界期待已久的“盛大盒子”。至此，盛大网络由EZ mini、EZ Pod、EZ Station所构成的互动娱乐新产品全线亮相，三大产品基于盛大宽带娱乐门户共通的服务平台、认证、计费和销售系统，并将为用户提供更加丰富的娱乐内容、更加方便自在的消费体验。随着三大产品线的推出，盛大也建立了基于电视（TV）、电脑（PC）与无线（Wireless）三大平台的统一新业务架构，为企业新的5年发展打下基础。三大产品线子品牌共同统一在新的消费电子品牌“EZ”之下，陈天桥一直宣称的“网络迪斯尼”娱乐帝国建设构架初显倪端。

相对早已为外界所知的“盛大盒子”EZ Station和盛大赖以起家的PC平台EZ Pod，10月16日在中华世纪坛发布的移动娱乐终端EZ Mini引起了业界的更多关注。据盛大网络副总裁瞿海滨介绍，EZ Mini的网络游戏以及互动娱乐内容由盛大提供，产品的硬件由神达设计及开发，并基于英特尔XSCale技术平台，而盛大网络与神达电脑集团旗下的宇达电通将共同负责EZ Mini的全球市场行销工作。此次双方合作推出的EZ Mini是全球首款掌上网络娱乐终端产品，不但打破了中国互动娱乐游戏机市场长期以来由日、美产品机垄断的格局；更填补了同类型产品在中国大陆尚未正式发售，而时下流通世面的终端设备还仅仅是一些水货，没有维修及售后服务保障的空白。而对于始终致力于通过互联网为用户提供多元化娱乐服务的盛大网络公司而言，借助神达电脑集团在硬件产品技术上的设计、研发和制造方面的丰富经验，双方可以强强联合，共同打造出网络互动娱乐市场最具竞争力的产品。

盛大网络有限公司董事长陈天桥先生表示：全球首款掌上网络娱乐终端产品的推出，是盛大完成其三大版图布局概念“网络游戏、家庭游戏机、便携式游戏机”的重要一步。事实上，盛大已经花掉4.5亿美金为家庭娱乐战略准备内容，这些内容完全可为盛大的随身互动娱乐产品服务，“随身互动娱乐战略”是家庭互动娱乐战略的有机组成部分。新手持网络互动娱乐终端产品支持的无线宽带功能为用户随时随地获取WIFI内容提供了可能，吻合时代趋势。而开放的平台、高性能的配置、持久的电力为在产品上开发高质量、满足用户需求的各种娱乐应用提供了最大的便利。

早在“盛大盒子”亮相中国国际展览中心之前，海信也推出了功能类似的“海信智佳M媒体娱乐中心”，不过价格定位高达9000元，与“盛大盒子”的预期价格相去甚远，无法形成直接竞争。但这一事件也使得业界对于盛大的娱乐帝国梦想并未抱以很乐观的态度。盛大新产品线需要涉及电信、互联网、游戏、广电等多个领域，其中的利益关系错综复杂，很多政策尚未明朗。加上发布会现场盛大总裁唐骏当场表示，盛大产品线在一段时间内都不会开放，只允许与盛大有关的娱乐信息产品进入，这使得短期内缺乏内容支持的“EZ”系列最终命运如何，尚需进一步观察。本刊将在未来继续对此保持高度关注。



手持“EZ mini”的模特

腾讯《QQ幻想》正式公测

访腾讯互动娱乐事业部总经理任宇昕

■本刊记者 小虾

10月18日，腾讯公司在北京五洲皇冠假日酒店召开新闻发布会，宣布其历时两年多开发、直接投资超过3000万人民币的网络游戏《QQ幻想》正式发布，并于10月25日正式进入公开测试阶段。腾讯公司CEO马化腾、腾讯互娱总经理任宇昕、骏网集团CEO吴洪彬、娃哈哈市场部副部长陈新华以及国家新闻出版总署音像电子和网络司副司长寇晓伟等相关领导出席发布会。腾讯公司CEO马化腾在会上致辞，认为《QQ幻想》的发布标志着新一代“社区型”网络游戏形态的正式启航。会上，娃哈哈宣布将继续与腾讯联手，合作娃哈哈“营养快线”，出击网游市场。骏网集团CEO吴洪彬也表示，将鼎力支持《QQ幻想》的推广活动。


众嘉宾携手象征性地为《QQ幻想》启航

会上，本刊记者专访了腾讯互动娱乐事业部总经理任宇昕先生。

大众软件：腾讯公司为《QQ幻想》的开发和推广倾注了很大的心血，请问腾讯对《QQ幻想》公测的成绩有何期待？

任宇昕：在游戏的公测和推广阶段，我们并没有期望它能达到怎样的高度。因为《QQ幻想》跟以往包括QQ、QQ秀等产品不一样，思路就是刚公测时不期望一下子达到多高的标准。我们希望能稳步提高，在后期进一步加大投入、逐渐增强开发能力、增加开发资源，在公测之后稳定的基础上逐步达到新的高度。

大众软件：我们知道玩家可以用QQ号和QQ密码直接登录游戏，这会不会无法保障QQ用户的安全？

任宇昕：我们也考虑过这方面的问题，我们在后续版本的研发上也会在QQ号码本身的密保系统之外再增加一些其他保护措施，如手机绑定或类似“盛大密宝”之类的措施。另外游戏虽然用QQ号登录，但在游戏中陌生人是无法看到玩家QQ号的，所以要去盗号实际上比较困难。


任宇昕正在接受本刊记者的专访

大众软件：腾讯公司刚刚宣布收购深圳网域的部分股权，请问这对双方的游戏业务、特别是MMORPG的开发运营方面会有何影响？

任宇昕：其实考虑投资网域，一方面是他们为“中国游戏中心”提供了很长时间的技术支持，经验很丰富，MMORPG《华夏Online》的成绩也不错。此外，在接触过程当中感觉这家公司的企业文化、做事风格与腾讯非常相似。所以通过合作，希望能进一步扩大双方公司在网游领域的份额和影响力。现在一些进一步的合作，如将来在游戏推广、双方游戏之间的互动以及进行联合开发等，都还在探讨当中。

码，持有该通行码，玩家可以提前体验暴雪开发而未向大众公开的任何一款游戏产品。下面我们就来看看每位到场的游客都能拿走什么赠品：

《魔兽世界》游戏宠物：murloc。



Beta测试通行码：有了这个通行码，《魔兽世界》资料片可以先睹为快了。



BlizzCon特制T恤：为本届暴雪嘉年华特别设计制作的主题T恤，作为此次盛事的纪念，拥有这样一件特别的T恤，一定会给你留下难忘的回忆。BlizzCon主题扑克牌：每一张牌都值得你好好收藏，牌面印有暴雪公司《魔兽争霸》《暗黑破坏神》《星际争霸》游戏系列的艺术画。

其他赠品：BlizzCon导游指南、暴雪手机链、魔兽挂件、星际争霸手镯……



Activision宣布正式进入中国游戏市场

2005年10月25日，美国动视有限公司（Activision Inc.）与其在中国的发行合作伙伴北京中电博亚科技有限公司在北京饭店共同宣布，Activision公司将正式进入中国游戏市场。美国动视全球副总裁兼亚太地区总经理John Watts先生表示：“中国对于全世界的游戏出版商来说都是一个正在成长中的重要市场。我们非常乐于将我们的重量级产品带给中国的玩家，并希望与北京中电博亚公司形成成熟、互利的合作伙伴关系。同时，我们也非常感谢中国政府有关部门的大力支持。”

BigWorld网游引擎推介会在京举行

游戏杂志《游戏创造》与游戏开发方案供应商澳大利亚BigWorld公司，于10月19日下午在北京天鸿科园大酒店举行了“创造之旅”的游戏引擎推介交流会。包括金山、目标、搜狐、动力时空、智冠等众多在京游戏公司的技术人员参与了本次活动。在游戏开发中使用中间件（Middleware），被认为是一种可有效地降低开发风险、节约成本，使得产品能更快地推向市场的手段。本次活动首先由来自Bigworld的技术专家为参会者讲解了最新的游戏开发中间件在网络游戏开发

方面的功能应用，并展示了BigWorld网络游戏开发环境的很多特性。

电子竞技

“网通联想锋行杯”电竞联赛开幕

随着电子竞技赛事的不断升温，2005年电子竞技赛事的重要比赛“网通联想锋行杯”电子竞技联赛近日隆重开幕。此次比赛由联想集团和网通集团携手合作举办，旨在和广大电子竞技爱好者合力打造一个属于自己的全国范围电子竞技线上联赛，主要赛区覆盖北京、天津、黑龙江、吉林、辽宁、河南、河北、山东、山西、内蒙古等10省市。在赛程安排上，“网通联想锋行杯”将分各赛区混战、各省市复赛和全国总决赛3阶段，采取线上赛事和地面现场赛事相结合的方式，最后的全国总决赛更有电视现场转播。

产品信息

《文明4》北美上市

太平洋时间10月25日，2K Games与FIRAXIS Games宣布席德梅尔大作《文明IV》（Sid Meier's Civilization IV）在北美上市。欧洲上市日期为11月4日。《文明IV》采用全3D图形引擎制作，拥有包括中国在内等至少18种民族文化供玩家选用，并导入领导人、伟人、宗教等系统，同时支援多人连线对战及团队合作模式，还提供玩家社群地图编辑工具，让玩家可以制作新游戏模组以增加游戏乐趣；游戏中另收录超过70种过场影片及动画。

戴尔网易联手展开促销活动

2005年10月18日，戴尔公司与网易公司共同宣布一项为期3个月的促销活动。在活动期间，凡购买戴尔Dimension 5100台式机、Inspiron 6000笔记本电脑、Dimension 9100台式机及Inspiron 9300笔记本电脑的用户，均将获得网易“双剑合璧”包，赠送《大话西游Online II》及《梦幻西游Online》最长1000小时免费在线网络游戏时间。此外，活动其间购买上述机型的用户均有机会参与幸运大抽奖，获得戴尔旗舰



笔记本电脑Inspiron 9300一台或网易网络游戏虚拟宝物。戴尔公司中国产品市场总监阚孝全、网易公司高级副总裁伍雪君等共同出席了签约仪式，并在会上表示对双方合作充满信心。

真功夫网游《少林传奇》开始公测

由大连卓奥科技运营的网络游戏《少林传奇》于11月上旬启动公测。《少林传奇》公测新版本开放了崭新任务“龙船”和“西苑阵法”，同时“结伴闯天关”“木人巷”“三十六房”等期待已久的内容也有望在公测期间和玩家见面。《少林传奇》在公测期间特别准备了丰富有趣的大型活动，有丰厚的神秘大奖送出，具体活动详情请参见www.shaolincn.com.cn。

金山联手国美、连邦共推“剑网II”百万家庭用户赠送周

■本刊记者 小虾



连邦软件副总裁刘建国（左）和何阳青（中）、王峰（右）共同展示“百万家庭用户赠送周”全国分布图

10月20日，金山公司宣布与国美电器、连邦软件两大渠道商正式结盟。随后一周内，国美和连邦计划在全国29个城市的各大终端店面，全面推广金山的网络游戏《剑侠情缘网络版II》。在此次活动期间，金山也将向用户发放定价为10元人民币的“剑网II”产品包共计100万份，所有国美和连邦用户可直接获得“剑网II”产品包。除通过国美、连邦两大渠道进行发放外，“剑网II”产品包还将在各大城市中心书店和电脑城进行针对性的赠送活动。

据悉，这是金山继“剑网II”在第一阶段推广中取得半月突破20万人在线的初步成功后，在渠道推广上的又一次发力。金山公司高级副总裁王峰表示：“在‘剑网II’第二阶段的推广中，金山联手两大渠道商，将加大市场投入，希望能迅速提高游戏在家庭用户中的普及率，借机启动潜力巨大的网络游戏家庭用户市场。”王峰同时还表示，未来网络游戏的竞争将很大程度体现在对家庭用户的争夺上。谁赢得了家庭用户，谁就赢得了未来。

谈及此次合作，连邦软件总裁王建华认为：“连邦店面终端资源丰富，家庭用户在用户群中占有极大比例。‘剑网II’通过连邦的渠道推广，能有效提高游戏在家庭用户的普及率。”

国美电器品牌管理中心总监何阳青表示：“此次推广‘剑网II’是国美首次尝试大规模进行网络游戏推广活动，网络游戏群体也是国美电脑、手机等销售品牌的主要购买群体。”



游戏 没有什么不可以

■本刊记者 Littlewing

11月，WCG2005（World Cyber Games 2005）又开始了，每年到了这个时候，杂志总会派出记者亲临现场报道。而今年，WCG赛场上更出现了一位3岁的选手，他将代表韩国国家队参加FIFA的比赛。与以往仅仅探讨WCG参赛队伍强弱，主办方组织是否完善不同，年龄、性别、残疾人士等话题，也成了玩家讨论的话题。

在今年韩国的国内WCG选拔赛中，一名左臂有残疾的34岁选手参加了比赛，并且取得了单项8强的成绩。虽然他没有最终创造奇迹夺冠，但他能走进这个赛场，就已经是个奇迹。他赢得了所有参赛选手、媒体和观众的敬意。在去年的WCG的比赛中，一名奥地利女性选手获得了一块银牌，这位被奥地利电子竞技界称为“英雄”的人物，在今年奥地利WCG选拔赛中，又一次赢得了代表国家冲击总决赛的荣誉，她就是25岁的Verena Vlajo。而前面提到的那位3岁的小选手名叫Amin Golnam，虽然他没能在比赛中走到最后，赛后却意外地接到了组委会的邀请函，作为特例，参加新加坡WCG总决赛。

当然，3岁的孩子是否适合参与这种高强度的电子竞技赛事，我们无法定论，但电脑游戏已经越来越深入人们的生活，被各年龄各阶层的人所接受，却是不争的事实。

前不久，重庆一位玩家花5万元攒了一台电脑，专门用于游戏。据配置这台电脑的石桥铺泰兴电脑城一家电脑店负责人魏星说，最初他以为顾客在开玩笑，但是这位买家看了配置单一次性拿出2.5万元之后，他们才知道眼前这位姓刘的年轻人，是个不折不扣的超级玩家。



3岁的玩家

拿到订单，装配的员工可犯愁了，这台电脑的每一样配置几乎都要进口，公司立即通过广州以及全国其它渠道调货。机箱是台湾省的TT9000SWA，CPU的型号是AMDFX57，来自美国，显卡是台湾省的丽台7800GTX豪华版，来自德国的“海盗船”内存空运过来。而由于每一个配件以前装备人员都没有接触过，所以他们要小心调试，用了5天的时间，才组装完成。这台电脑也创造了重庆市个人电脑价格的最高纪录——事实上恐怕国内都没有什么电脑能达到这样的价位。



银翼要塞玩家们用尸体排成长龙来表示抗议

记者曾经为了玩Doom3，配了一台1G内存、GeForce6800的电脑，跟这位玩家比起来，就真是小巫见大巫了。其实，游戏画面的提升对电脑性能的要求是无止境的，玩家的要求也是无止境的。即使是记者这样的配置，在《魔兽世界》中把特效完全打开，在大场面中也卡得像幻灯片，单位的电脑Tnt2显卡，关闭所有效果，一样可以玩得很流畅。

游戏，与电影、文学不同，真正既能“独乐”，又能“众乐”，可以不分国界，不分年龄。不过，要玩痛快也不那么容易。前不久，防沉迷系统试运行，《魔兽世界》5区新增的银翼要塞服务器，成为最先使用防沉迷系统的服务器。防沉迷系统自然是为了保护未成年人，不让他们在电脑旁边流连太久。然而，当你刚刚进入游戏，就有人提醒你“5小时后，您将无法获得经验，装备”云云，总会让人心情有些不爽。游戏本来就是个轻松的玩意，非要掐表去安排这5个小时该做什么，游戏也就没什么乐趣可言。在银翼要塞服务器，玩家们发起了自发的抵抗运动，从暴风城到闪金镇，上千名玩家用尸体铺成了长龙，场面蔚为壮观。虽然也曾听说网游玩家曾为了游戏中的不平等现象或者运营商的服务质量低劣联名抗议，但参与玩家数量如此之多，规模如此之大的自发抗议活动却还是头一回。

不过，防沉迷系统会以何种方式实行，运营商自会有自己的办法，玩家却也不必太过担心。就算是所有的游戏，所有的服务器都实行了防沉迷，玩家们也有自己的办法来解决，因为玩家永远是最聪明的。在运营商和玩家的关系中，玩家这个弱势群体，总会用自己的方式来进行游戏。游戏，没有什么不可以。

类　　型：	动作
制　　作：	Enlight
发　　行：	Enlight
上市日期：	2006年第一季度
推 荐 度：	★★★★



洛城危机
Bad Day L.A.

■北京 迷路狗狗


天下大乱，暴力人群比比皆是


游戏中附有提示文字


围观群众不知所措



人物刷屏骂话，但很温馨


游戏的另类风格让人印象深刻

可能不少玩家对Enlight制作组不太熟悉，但前一段时间上市的《废弃之城》（Scrapland）向人们展示了这个游戏公司的实力。

伴随着大量官方游戏截图和游戏相关资料以及预告片的发布，《洛城危机》的神秘面纱正慢慢揭开，其大致"容貌"也逐步展现在玩家眼前。游戏采用的卡通渲染加三维场景的画风，相信对现在的玩家来说已不那么陌生了，毕竟这种画面表现形式在《龙穴3D》以及《杀手代号ＸⅢ》等游戏中，已让人们领教了其过人之处，相信这种美式画风已被玩家认可。

有关游戏的剧情，厂商并没完全透露，我们所能了解到的仅是一位名叫安东尼·威廉姆斯（Anthony Williams）的失业青年在洛杉矶的不幸遭遇。当然这种经历也不是所有人都能有的。厂商Enlight的宣传用语"如果你认为火灾、地震、陨石雨和恐怖袭击非常可怕的话，那么这仅仅是个开始而已"，已能将这款游戏的风格完全概括出来。在《星球大战——旧共和国武士》以及近期上市的《神鬼寓言——最终之章》中，曾经出现过正邪两种选择的情况在本作中也出现了。面对突如其来的灭顶之灾，我们的主人公为了生存将会面临两种选择：要么帮助你周围的人，团结大家一起共度难关；要么以暴制暴，让那些对你构成或不够成威胁的NPC统统从眼前消失。

作为一款以动作要素为主的游戏，形形色色的武器道具自然必不可少。为了符合主角两种路线的发展，本作不仅提供了大量的枪械供主人公安东尼使用，同时还提供了如灭火器之类的救人道具。玩家的游戏过程不仅会影响到剧情的发展，同时还会对游戏的难度产生直接影响。看来此次安东尼逃离洛杉矶的旅程，一定会相当惊险刺激。

或者你会认为一款以灾难为题材的游戏对玩家而言会显得过于压抑，其实你大可不必过于担心。为了使玩家在游戏过程中能缓解一下心情，游戏设计了诸多恶搞的戏份，有时主角口中冒出的一个冷笑话可能会使听者忍俊不禁。同时，游戏中的一些笑料还吸收了著名动画片《南方公园》的风格，能在搞笑中折射出美国现实生活中的社会现象。

对于那些看惯了好莱坞式灾难片的玩家，是否会有一种冲动想体验一下灾难现场那种触目惊心的感觉？不过，现实生活中还是祈祷这样的灾难不要发生为好，我们且在游戏中体验一下吧。

类　型：动作射击
制　作：Raven Software
发　行：Activision
上市日期：2005年10月18日
推 荐 度：★★★★☆


这种肥胖的怪物莫非是从《毁灭战士3》中的“火星基地”上运过来的?


在机器蜘蛛面前，坦克成了玩具


这个斯托戈人不但完全异变，而且他的武器和他本人也几乎融为一体，十分恐怖



呼啸而来 《雷神之锤4》现场前瞻

■上海 被毁灭的人

《雷神之锤3》[illegible]，但是，id有勇气搞纯粹的联机FPS，不代表Raven也有这个胆量。因此，我们在《雷神之锤4》中终于见到了久违7年之久的雷神单人战役。在《雷神之锤2》的结尾，玩家打败了Boss，为后续部队对斯托戈实现大反击奠定了基础。你就是反击部队中的搞蛋鬼——马修·凯恩（Matthew Kane）。接下来想必你也猜到了，斯托戈人毫不犹豫地将你所在的飞船[illegible]击落，[illegible]的战场[illegible]。在游戏初期，你会发现《雷神之锤4》具有[illegible]常见的FPS任务模式，救助伤员、安放炸弹、[illegible]堡，[illegible]一个一个兵，因为[illegible]军人，你的天职就是服从命令。如果你对《毁灭战士3》中[illegible]，[illegible]让你驾驶未来风格的[illegible]，又[illegible]《雷神之锤4》所包含的大量风格明亮的室外场景一定会让你松了一口气。同样是科幻FPS，但《雷神之锤4》的战斗方式不像《光环》和《半条命》，[illegible]Raven用Quake引擎[illegible]的《星球迷航——精英力量》，[illegible]，它们一一[illegible]。



“雷神”式多人游戏

时代变了，和“雷神之锤”的威名紧密联系在一起的那些FPS多人游戏类型，比如死亡竞赛、夺旗模式等，已不再是主流。当今的主流是《反恐精英》和《战地1942》那种团队配合模式以及《虚幻竞技场2004》那种车辆大战的豪爽“冲击模式”（onslaught mode）。《雷神之锤4》提供5种多人游戏模式：死亡竞赛、团队死亡竞赛、夺旗、竞技场夺旗和单挑。《雷神之锤3——团队竞技场》中的一些热门模式，比如“猎头”，在4代中没有出现。《雷神之锤4》中最具创新精神，也最富“雷神”残酷本性的模式是改变规则后的“单挑”模式。服务器上的所有人都被置于一个竞技圈之中，不同场中有一系列单挑比赛同时进行。每一组比赛的赢家将和另一个赢家作战，直到最后决出唯一一个赢家，输家有权利观看任何场次的比赛。

《雷神之锤4》中共有9张死亡竞赛地图和5张夺旗地图。其中，“掷弹院”（the Fragging Yard）是《雷神之锤4》中最好的死亡竞赛地图，院子中间悬浮着一个蓝色雷神（增加4倍攻击力），而“超越边缘”（Over the Edge）则是《雷神之锤2》中的老地图重制版，还有从

《雷神之锤3》中来的"Xaero Gravity"，以及充满太空异教色彩的"无情"（Heartless）地图。

"雷神"式武器库

下面是一批人类和斯托戈双方的武器，其中有不少是经典武器的再制作。

电锯铁手套（Gauntlet）

电锯是《雷神之锤3》里让场面变得极其火爆、某些高手最热衷的近战武器。为了让电锯和"手套"这两种不想干的事物联系在一起，设计师曾绘制多种构图，最终得以形成现在这种让人不寒而栗的造型。记住，电锯铁手套是让你的对手粉身碎骨，并且死得毫无怨言的最佳武器。

爆破枪（Blaster）



作为海军能量武器标准配置，由核子电池供能的爆破枪无需重弹，在黑暗之处还能当手电筒用。它有两种攻击方式，快速按下扳机能射出小型冲击弹，而按住射击不放将为该枪进行充能。充能完毕后就可射出威力更大的爆破弹。

机枪（Machinegun）



机枪是《雷神之锤4》中的全能性武器，在近战中对单个敌人进行火力集中式的扫射，将是每个传统FPS玩家的最爱。该武器的每个弹夹中拥有40发子弹，和爆破枪一样，机枪也配有一个电筒。从图中我们可以看到这件杀人武器从草图到模型，再到渲染后实体的全部过程。

霰弹枪（Shotgun）

霰弹枪每个弹夹的子弹数量只有8枚，对于偏好近距离作战的玩家和《低俗小说》的爱好者来说，霰弹枪绝不会离开他们半步。注意，在实际游戏当中，特别是单人战役中，为了"配合"海军科技，某些武器会得到特别改造。霰弹枪的修正一定会让你欢欣鼓舞——本代中将会增加其弹夹长度。



高能爆破枪（Hyperblaster）

《雷神之锤4》取消了3代中大出风头的等离子枪，而将《雷神之锤2》中的高能爆破枪加以恢复。该武器



将会向你的目标射出一束高能冲击波，加强后的高能爆破枪可射透墙壁。

火箭炮（Railgun）

没有火箭炮的游戏不能称之为"雷神"，其设计尺寸看上去比2代和3代中的都要小很多，但威力丝毫未减。单人战役中提供的加强模组包括增速模组、提高精确度的模组以及提高伤害力和弹夹容量的模组。在火箭炮面前任何祈祷都是徒劳的。

钉头枪（Nailgun）



钉头枪在《雷神之锤》1代和3代中都出现过，它和2代的"链枪"在作用上极其相仿。很明显，这种武器的实战效果要因人因地而异，但无论如何，其射出的高速钉头足以将任何形状的敌人钉在对面的墙上。

《雷神之锤4》中还有很多武器，比如火箭发射器（rocket launcher），斯托戈投弹器（Strogg grenade launcher）以及在2代中被斯托戈族雪藏起来的闪电枪（Lightning gun）。子弹已经呼啸而来，你还在等什么？



能浮在空中的生化斯托戈人，具有非常灵活的身手和强大的火力

类　型：动作冒险
制　作：Playlogic International
发　行：Cauldron
上市日期：2005年12月
推 荐 度：★★★★☆



圣殿骑士2
Knights of the Temple 2

■北京 FAS

《博德之门——黑暗联盟》《光暗包围战》《暗黑之刃》《天龙星——飞龙祭仪》……如果你喜欢这些游戏，那么PlayLogic International即将推出的《圣殿骑士2》也是你不容错过的一款佳作。激烈战斗和精美画面所营造出来的幻想世界，不但会让喜欢地域探险的玩家痴迷其中，而且对于初次接触此系列游戏的玩家也将具有极大的吸引力。

去年，由Starbreeze（曾开发制作了《超世纪战警——逃离屠夫海湾》和《光暗包围战》）开发制作的《圣殿骑士》一经推出，便受到了众多玩家的好评。而后，Starbreeze将游戏的后续工作交到了Cauldron（《野蛮人柯南——黑暗战斧》的开发小组）手上，由后者继续《圣殿骑士2》的开发制作。与前作相比，《圣殿骑士2》在保留了极强的动作性和极大的游戏乐趣基础上，增加了大量的角色扮演因素。比如玩家可自己创建角色，并且通过在战斗中获取经验点数来提高角色的属性。另外，随着玩家等级的提高，还可前往各种不同类型的地区探险，例如寺院、城堡、圣地、地狱，进而学会全新的特殊攻击、组合攻击以及神圣力量。《圣殿骑士2》的世界是开放性的，玩家可到处游走，通过不同的路径到达同样的地点。游戏中18个支线任务将让玩家可走遍整个



这个动作难道是腾空奋力一击么？



挥舞闪动着绿色光芒的长剑杀入地牢



天上阴云密布，地上刀光剑影



武器店中各种装备琳琅满目



华丽的光影效果凸显战斗的激烈性



月光皎洁、海岸静谧

游戏世界，而且游戏结局也将根据玩家对待NPC的态度不同而有所差异。

《圣殿骑士2》中的主人公是Paul de Raque，他也是《圣殿骑士》中的主角，曾经身为秩序圣殿的头领在正义与邪恶的战争中身经百战。不过，如今他将面对着人生中的最大挑战。来自地狱的邪恶军团侵入了人类世界，不死怪物破坏了北欧土地上的祥和与宁静。更为糟糕的是，一个关闭了几千年的神秘传送口已被打开，黑



向店主打听近来的情况

暗势力即将吞噬整个世界。为此，Paul必须穿梭于古罗马都市的喧嚣市场，古撒拉逊帝国的死亡迷宫，被遗忘的岛屿、废墟和陵墓以及古老的水下秘密堡垒，寻找3件远古宝物，组合成一把神兵利器，以消灭疯狂的恶魔军团。在战斗过程中，玩家将会不断遭受各种考验，从而充分体验到胜利必须付出血肉、痛苦、甚至灵魂的代价。


攻击远处的怪物


与怪物近身搏斗

作为一款动作冒险游戏，《圣殿骑士2》中的武器和魔法种类是非常丰富的，而且在游戏过程中玩家还可买卖甚至修理物品。这些都再次充分表现出游戏融合了


与幽灵船的怪物展开激战

很多角色扮演因素。其中，有些奇特的物品可作为武器来使用，效果与《刀魂》（Soul Caliber）中的情形相似。当这种武器猛砍到护具上时，将会火星四射，发出耀眼的光芒。同样，游戏中的魔法效果也极为华丽，真实的光影和粒子效果展现出魔法的巨大威力。这一点在同类游戏中是不多见的。

不过，《圣殿骑士2》最令人意想不到的是增加了“子弹时间”的设定，相信熟悉《英雄本色》（Max Payne）的玩家对其都不会陌生。当然，在《圣殿骑士2》中“子弹时间”被改称作“狂暴战士”，将其激活后，整个屏幕的色调将变成红色。此刻，玩家仍旧能以正常的速度行动，而敌人以及环境效果则缓慢下来，以便玩家摆脱困境或者更为有效地消灭敌人。事实将证明，这并不是一个多余的设定。游戏中各种各样的敌人，小到家畜，大到恶魔，都将向玩家发动猛烈的攻击。如果没有“狂暴战士”的帮助，玩家将很难完成自己的冒险任务。


光影制作得极为华丽

目前，《圣殿骑士2》正在加紧制作之中，预计将于今年圣诞节前后推出。还是那句话，如果你喜欢本文开头提到的任何一款游戏，那么一定不要错过《圣殿骑士2》。尽管Cauldron没有按照传统的动作冒险路线来开发制作游戏，但是全新的尝试势必带给玩家全新的游戏体验。

大众软件游戏测试平台

intel ATI PHILIPS

类　　型：第一人称射击
制　　作：Croteam
发　　行：2K Games
测试平台配置：
　主板：华硕P4P800（i865PE芯片组）
　CPU：P4 2.6G
　内存：Kingston DDR400 512MB×2
　显卡：ATI RADEON X700 Pro
　显示器：飞利浦170X5液晶
推荐度：★★★★★



再现疯狂——《英雄萨姆II》初体验
Serious Sam II

■北京 FAS

2001年，名不见经传的克罗地亚游戏开发小组Croteam制作了一款第一人称射击游戏《英雄萨姆——首次出击》（Serious Sam: The First Encounter）。原本以为它是仿效《雷神之锤》（Quake）等经典游戏的跟风之作，没想到它另样疯狂，以一种"傻瓜式"游戏的面貌出现在玩家面前，引起了巨大的市场反响。游戏中，没有复杂的迷宫，没有高智能的怪物，玩家基本上无需花费心思，只要不停地按键射击，不断杀死冲向自己的敌人，就能通关完成游戏。尽管游戏缺乏故事情节，人物形象也过于简单，但是它超爽的杀戮过程却引人入胜。于是，无数的玩家喜欢上了这款游戏，纷纷陷入其中享受酣畅淋漓的杀戮快感。而后，Croteam趁热打铁，推出了《英雄萨姆——二次出击》，虽然它曾被玩家称为《首次出击》的续作，但是游戏在画面、操作、打斗方面并没有本质的变化，因此并不是严格意义上的续作，只能算是资料片性质的作品。如今，《首次出击》的真正续作《英雄萨姆II》终于在广大"萨姆迷"的千呼万唤中推出了，让我们在第一时间先睹为快，看看游戏到底有哪些变化。



城市中横行着巨大的钢铁蜘蛛真是可怕的事情



白化变异的大猩猩狰狞可怕



改良的引擎制作出华丽的光影效果



这个家伙就像一个红色的小恶魔，凶狠地扑了上来

玩过《首次出击》和《二次出击》的人都知道，游戏在故事情节方面的内容少得可怜。游戏的宗旨是不要冗沓的剧情，只要激情的战斗。因此，当玩家结束游戏时，或许还没有弄清楚自己为什么要从开头一直杀到结尾。与前作不同，《英雄萨姆II》这次倒是为玩家疯狂的杀戮提供了一些必要的理由。在外层空间的天狼星上，外星人丢失了一件至关重要的宝物，为此恳请萨姆帮助他们将其找回。当然，这纯粹是游戏开发者让玩家在各个星球上往来穿梭的借口，进而不断地从一场激烈的交锋进入下一场疯狂的战斗。宝物被分割成5部分，而游戏也划分为5个主要区域，每个区域都有一些特定的地点。于



让你们这些拿着原始武器的家伙尝一尝高科技武器的威力

是，宣扬暴力美学的萨姆将要走遍这几个风格不同的地区，在充满怪异生物的星球之间穿行，加上隐藏关和奖励关，玩家需要穿过40多个关卡才能完成游戏。其中，一些任务中需要萨姆毫不留情地勇往直前；而有些任务则要求玩家坚守住阵地，抵挡成群敌人猛烈的攻击。

将游戏通关大约需要10个小时的时间（根据游戏难度的不同而有所增减），其间玩家进行最多的内容就是疯狂的主视角射击战斗。在游戏中，95%的时间玩家都在徒步穿过各种迥异的场景，消灭一批又一批的敌人。这些怪物可谓是游戏中的明星，它们的造型设计是一般游戏开发者所无法想到的。忍者僵尸、笨重的变异人、白发变种的猩猩以及自爆的邪恶小丑，它们不仅多种多样，而且攻击方式也变化多端；加上凶狠难缠的敌人头目，玩家将要面对40多种敌人的挑战。为此，我们的英雄萨姆自然也要装备上像样的武器，才能对付敌人的猛烈攻击，其中包括电锯、双手枪、霰弹枪、离子枪、乌兹冲锋枪和火箭筒等。另外，萨姆还可使用威猛的大炮，这是从一艘海盗船上发现的，发射炮弹可干掉整队前进的敌人。玩家不必担心一时杀得性起而将子弹用光，游戏中遍地都是弹药和医药包，玩家可随时补充子弹和体力。

刚才提到了游戏中95%的时间玩家都是在徒步行动，那么剩下5%的时间做什么呢？首先，是在做一些简单的跳跃动作。比如，玩家从一座高楼进入另一座高楼时，不能像超人或者蜘蛛人那样横空飞过，必须凭借高楼之间上下浮动的平台跳跃过去，而且平台之间的距离也不是一步到位的，需要借助平台之间的“蹦床”来助力弹跳。尽管这种跳跃难度不大，但也有粉身碎骨的危险。其次，玩家使用固定炮塔和交通工具。对于《英雄萨姆II》来说，交通工具的引入是游戏的一个亮点，但是设定得并不完善。传统的山地车、未来的光速车、全副武装的战斗车本应让玩家在感受杀戮快感的同时，体验风驰电掣的速度感。但是目前的状况是仅限于开火速度较快和火力较猛，并没有比徒步战斗具有更大优势，而且缺少了徒步战斗的惊心动魄感。另外，炮塔的设定让人感到比较心烦，10分钟左右的固定交火状态似乎考验着玩家继续游戏的意志。虽然这些设定为游戏增加了乐趣，但是对于游戏战斗的酣畅性却有一定的影响。


长了一个炸弹脑袋就是为了自爆的

一款游戏相隔3年才推出续作，这段时间也算不短了，对于《英雄萨姆II》来说，时间应该是耗费在全新的“Serious！”引擎上。进入游戏后，玩家会发现游戏画面看起来极为华丽，几乎让人眩目。由于使用了第二代“Serious！”图像引擎，3D人物造型十分细腻，配以凹凸贴图、自体投影等效果，使人物角色看上去栩栩如生。另外，游戏的光影效果也制作得相当出色，无论是室外场景的自然光源，还是室内场景的动态光影，武器喷射和炸弹爆炸的粒子效果，都表现得更为精细和真实。


虽然像小山一样高，但是并不难对付


野外的钢铁蜘蛛比城市中的还要可怕

一般来说，画面出众的主视角射击游戏都要消耗一定的硬件资源，本作也不例外。精美的游戏画面和激烈的战斗场面需要将特效全部打开才能充分体现出来，因此玩家要想体验一个完美的游戏世界，最好能有一台配置不错的电脑。不过，这并不意味着没有配置不错的电脑就无法进行游戏。游戏在显示模式选项中包含了丰富的设置，玩家可根据自己的电脑配置进行相应的选择。即便有些玩家不知如何正确设置选项，也可利用游戏本身提供的“自动检测”功能，让系统自动完成设置，十分体贴玩家。

总体来说，《英雄萨姆II》延续了前作的风格特点，改进的画面和增加的内容提高了游戏品质，而新增的怪物和升级的武器也加大了战斗的刺激性。对于喜欢“萨姆”系列游戏的玩家以及喜欢FPS游戏的玩家来说，“只须动手，无须动脑”的疯狂战斗将再次带来令人愉悦的享受。

最近实在好运气，本以为欧美单机游戏会集中在圣诞节上市，没想到对于万圣节欧美厂商同样重视。这不，期待N久的大作Quake4在10月中旬悄然无息地面市了，实在让玩家们和媒体有些瞠目结舌。似乎年年都声称要上市，没想到Matthew Kane（Quake4男主角）竟然在万圣节前带着南瓜面具跑来敲你家的门，这的确是一个惊喜。除此之外，笔者早年间一度痴迷的《英雄萨姆》也推出了其真正的二代续作，还有《极度恐慌》等作品也在这段时间推出。除了知名大作外，《功夫玩偶》作为一款小品游戏，也令笔者十分感兴趣，小小推荐一下。 ■晶合实验室 信差

雷神之锤4 Quake4



类　　型：第一人称射击
制　　作：Raven Software
发　　行：Activision
上市日期：2005年10月19日
推 荐 度：90

严格来说，本作其实是该系列二代的后续作品，本次的主人公Matthew Kane再次来到strogg行星，为了解除整个宇宙的危险而战斗。游戏采用了Doom3的引擎，所以在画风上不难看出其相似之处，不过与Doom3永远处于阴暗的室内不同，在Quake4中广阔的宇宙场景被加入进来，战斗的激烈程度也大于Doom3。Quake4中的多人游戏模式，虽然笔者还未能亲身一试，但制作者宣称，在这方面会延续三代多人模式的各种特色。最后要说的是，如果你曾经为了Doom3掏腰包买了高配置的机器，那么，至少你不用再为本作而升级机器了。

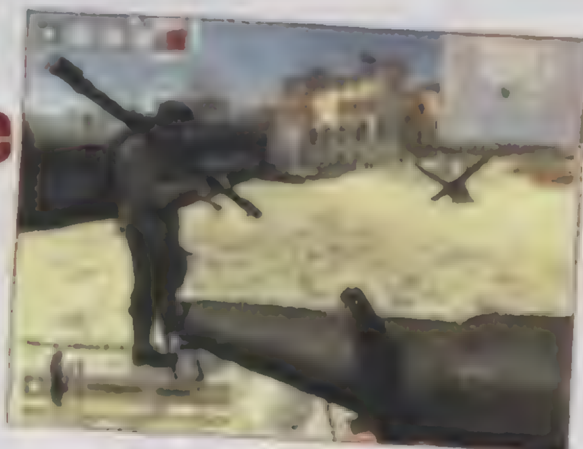
动物园大亨2——濒危物种 Zoo Tycoon 2：Endangered Species



类　　型：策略
制　　作：Blue Fang Games
发　　行：MS Game Studios
上市日期：2005年10月21日
推 荐 度：80

本作是《动物园大亨2》的资料片，在游戏中你能很“荣幸”地与全世界最稀有、最珍贵的濒危动物打交道，你的光荣使命就是将这些动物从灭绝的边缘“拉”回来。相信仍然会有玩家采用不同常人的游戏方式——把奇怪的动物组合在一起饲养，然后观看动物们之间的关系，以及游客们对此做法的反应，享受其带来的BT游戏乐趣。

胜利日——起源 Day of Defeat：Source



类　　型：第一人称射击
制　　作：Valve Software
发　　行：Valve Software
上市日期：2005年9月26日
推 荐 度：85

本作以第二次世界大战为背景，是Valve Software利用Source引擎对《胜利日》的复刻版。《胜利日》是《半条命》系列中知名度仅次于《反恐精英》的一款MOD，除了延续原有游戏良好的可玩性和操作系统外，特别加入集成了HDR的Source引擎，可根据玩家在游戏中运动的方式、所处的地点以及所处的视角来调整实时光照，模拟出更加逼真的光影效果。除保持了很好的游戏性外，在画面、音效等方面也有了较大的提升，不过，游戏中仍然采用了《胜利日》中出现的4张地图，令游戏白璧微瑕。

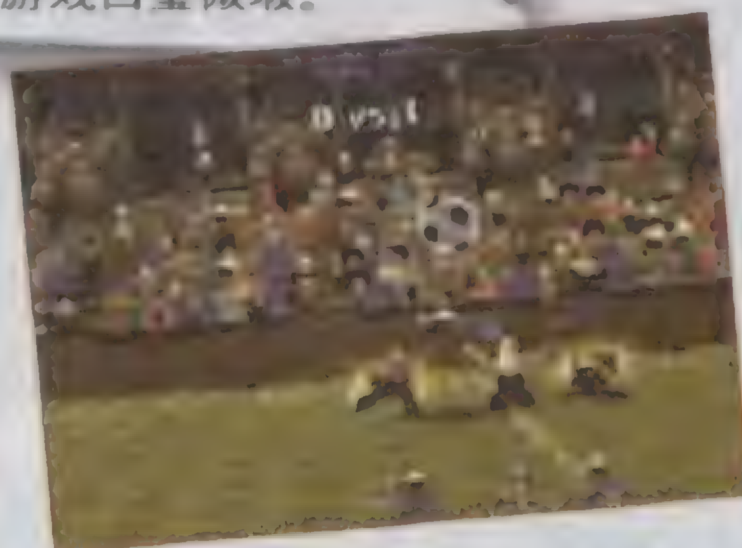
英雄萨姆II Serious Sam II



类　　型：第一人称射击
制　　作：Croteam
发　　行：2K Games
上市日期：2005年10月17日
推 荐 度：90

对于本作还用笔者多说么？看到游戏的第一眼，笔者心里只有一个念头：开火！把敌人轰成渣！（游戏详情请参见本期试炼场文章——《再现疯狂——<英雄萨姆II>初体验》）

功夫玩偶 Rag Doll Kung Fu





类　　型：动作
制　　作：Lionhead Studios
发　　行：Valve Software
上市日期：2005年10月8日
推 荐 度：90

这是一款低成本的小品游戏，因为它是由Lionhead的首席美工Mark Healey在业余时间开发完成的。从图中不难看出两点，一是制作者对于中国武术的好奇（或者说不甚了解），二是洋大人对于“游戏就是游戏”这样一个简单道理的阐述。《功夫玩偶》名副其实，是一款以玩偶为主角和以功夫为主题的格斗游戏。没有绚丽的画面，没有曲折的剧情，但就像电影《美国特警》一样，夸张的武打动作，诡异的全“鼠”格斗方式都令人印象深刻。在战斗中玩家可创造自己的格斗风格，而且最多可同时控制8个角色。当然，如果你能像章鱼一样同时运用鼠标控制几个人物，而且你的电脑还要够劲，能带动USB Hub连接的几个鼠标……

版面有限，这些游戏笔者不再赘述，仅列出基本资料供大家参考。

冷战风云
Cold War
类　型：动作冒险
制　作：DreamCatcher Interactive
发　行：Mindware Studios
上市日期：2005年10月13日
推 荐 度：80



叛乱袭击者——夜鹰行动
Rebel Raiders：Operation Nighthawk
类　型：模拟飞行
制　作：Kando Games
发　行：Digital Jesters
上市日期：2005年10月14日
推 荐 度：75

龙晶传奇（中文版）
Dragonshard Chinese
类　型：即时战略
制　作：Liquid Entertainment
发　行：Atari
上市日期：2005年10月9日
推 荐 度：80

足球经理2006
Football Manager 2006
类　型：模拟经营
制　作：Sports Interactive
发　行：Soccer Management
上市日期：2005年10月10日
推 荐 度：75

彩弹球大战
Splat Magazine Renegade Paintball
类　型：体育
制　作：Cat Daddy Games
发　行：Globalstar
上市日期：2005年10月19日
推 荐 度：70

劫难——困兽
the Suffering：Ties That Bind
类　型：动作
制　作：Surreal Software
发　行：Midway
上市日期：2005年10月14日
推 荐 度：85



新南北战争
Shattered Union
类　型：策略
制　作：PopTop Software
发　行：2K Games
上市日期：2005年10月20日
推 荐 度：75

滑翔机——集中与杀戮
Glider Collect'N Kill
类　型：动作
制　作：REVOgames
发　行：digital tainment pool
上市日期：2005年10月16日
推 荐 度：70

极速房车赛2
TOCA Race Driver 2
类　型：模拟竞速
制　作：Codemasters
发　行：Codemasters
上市日期：2005年10月13日
推 荐 度：75

狙击精英
Sniper Elite
类　型：第一人称射击
制　作：Rebellion Software
发　行：Namco Hometek/Ubi Soft Entertainment
上市日期：2005年10月9日
推 荐 度：80

法律与秩序——犯罪意图
Law and Order：Criminal Intent
类　型：冒险
制　作：Legacy Interactive
发　行：VU Games
上市日期：2005年10月19日
推 荐 度：80

世界大战前传——钢铁风暴
World War Zero：Iron Storm
类　型：第一人称射击
制　作：Iron Storm
发　行：Ubisoft
上市日期：2005年10月15日
推 荐 度：80

银翼战机
Silver Wings
类　型：射击
制　作：Bampusht!
发　行：Bampusht!
上市日期：2005年10月13日
推 荐 度：70

急速传奇
GT Legends
类　型：模拟竞速
制　作：SimBin Development Team
发　行：10tacle Studios
上市日期：2005年10月9日
推 荐 度：75

霹雳小组4（中文版）
SWAT 4 Chinese
类　型：动作
制　作：Irrational Games
发　行：VU Games
上市日期：2005年10月18日
推 荐 度：85

极度恐慌
F.E.A.R
类　型：动作
制　作：Monolith Productions
发　行：VU Games
上市日期：2005年10月14日
推 荐 度：85



幻想三国志2续緣篇（繁体中文版）
Fantasia Sanguo 2 Chinese
类　型：角色扮演
制　作：宇峻科技
发　行：智冠
上市日期：2005年10月10日
推 荐 度：85

职业自行车队经理
Pro Cycling Manager
类　型：模拟经营
制　作：Cyanide Studios
发　行：Cyanide Studios
上市日期：2005年10月17日
推 荐 度：70

英伦狂飙——疯狂破坏
London Race：Destruction Madness
类　型：模拟竞速
制　作：Davilex Software
发　行：Davilex Software
上市日期：2005年10月14日
推 荐 度：75



黑与白2（中文版）
Black and White 2 Chinese
类　型：即时战略
制　作：Lionhead Studios
发　行：EA Games
上市日期：2005年10月7日
推 荐 度：90

商业街大亨3
Mall Tycoon 3
类　型：模拟经营
制　作：Cat Daddy Games
发　行：Global Star Software
上市日期：2005年10月19日
推 荐 度：70

标新立异话龙晶
——评《龙晶传奇》

■贵州 yago（本刊特约作者）

精品 总评 **8.1**

😊	龙与地下城规则下的第一款RTS游戏，创新颇多，值得尝试
😞	最初版存在恶性BUG，RTS的模式难以尽现D&D规则的魅力

制作	Liquid Entertainment
发行	Atari
载体	CD×2
类型	即时战略
语言	英文
环境	Win98/Me/2000/XP



在地下迷宫的深处，交错纵横的哥特风格建筑群落中，有一位人类盗贼蹲伏在红色方框标志的陷阱前，他正在缓慢地拆除眼前这个致命机关。陷阱后面的墙角有个需要开锁级别为3的宝箱，而盗贼的级别是4，因此他很有把握能够拿到宝箱中的东西。不过这位踌躇满志的盗贼并没有注意到，宝箱旁的阴影中有一只能摄人心魂的眼怪同样在踌躇满志地注视着自己……以上这幅画面一定能够勾起《博德之门》系列玩家的无限美好回忆，不过这并不是《博德之门》，也不是发生在遗忘国度里的故事，甚至不是RPG，这就是Atari最新推出的号称龙与地下城系列第一款即时战略游戏的《龙晶传奇》。


地面战斗没有太多的新东西

这款龙与地下城题材的游戏取材于威世智公司最新出版的《艾伯伦设定集》，其作者Keith Baker为新生代奇幻文学作者中的后起之秀，他的作品在2002年威世智举办的新战役设定全球征集大赛中脱颖而出，现今由Keith Baker构思的艾伯伦战役设定已成为龙与地下城众多奇幻世界中的新成员。艾伯伦奇幻世界源自三条上古巨龙，远古混沌时代黑暗恶龙开柏与光明善龙西伯瑞斯大战并将后者杀死，为避免善恶天平倾斜带来的毁灭性后果，中立之龙艾伯伦将开柏逐入地下世界，同时自己化作大地将天空与地下世界隔开。由此开柏成为地下世界的象征，它的邪恶也孕育了大量凶残狡诈的地下物种。成为天空象征的西伯瑞斯尸身化作无数五彩缤纷的龙晶，这些龙晶如同小行星带一样围绕艾伯伦世界旋转，它们中陆续有一些坠向地面。

龙晶中蕴含有巨大的魔法能量，艾伯伦世界中的凡夫俗子们利用它可以很方便地施放各种方便自己生活的小法术，大巫师们的修炼也离不开这种魔法晶石，因此龙晶成为艾伯伦世界中的重要资源。最大的一块龙晶被称为西伯瑞斯之心，它坠落在被称为风暴之环的山脉中，西伯瑞斯之心自然散发的巨大魔能辐射导致附近爬行类动物快速进化为蜥蜴族文明，蜥蜴族的勇士们代代相传着誓死捍卫西伯瑞斯之心的誓言。人类与矮人组建的明焰骑士团（也有译作银焰联盟）是一个由教会领导的政治团体，聚集了圣骑士、巫师和矮人蛮战士的明焰骑士团深知西伯瑞斯之心具有改变世界的能力，为了不让居心叵测之辈利用这件宝物作祟，他们决意要摧毁西伯瑞斯之心。


地下世界中的九头霜蛇

因为远古时代灾难而沉入地下世界深处的暗精灵族也渴望着得到西伯瑞斯之心，只有这块龙晶所包含的魔力才能让他们不见天日的地下城市重返地面。于是，围绕着神秘的西伯瑞斯之心，三大种族开始了激烈的战斗，这就是《龙晶传奇》的背景故事。

《龙晶传奇》本质上是一款即时战略游戏（RTS），虽然号称龙与地下城背景的首款RTS，不过这些年来玩家们所见的奇幻题材RTS并不少，众所周知的暴雪“魔兽”、电子艺界《魔戒》系列都如日中天，《龙晶传奇》要想扬名立万确实需要点与众不

同的东西。担任游戏制作的Liquid Entertainment公司也算奇幻RTS老手，其作品《魔域帝国》系列和《魔戒——指环之战》都堪称佳作，他们别出心裁为《龙晶传奇》设计的地下战斗系统自从游戏公布之初就备受关注。所谓地下战斗系统是指地上的玩家可以像普通RTS那样修建筑、造兵、打仗，但地下的世界里也有战斗和冒险，地下世界与地上世界之间存在着紧密的互动关系，例如某些战斗中敌人在地面的攻击设施几乎无计可破，这时如果潜入地下世界找到并摧毁其魔力根源就能改变地面的战况。还有地面行军中被山脉或断桥阻挡无法前进时，玩家可以率部队从附近的秘道入口进入地下世界，通过在地下世界的探索也许会找到其它通向地面的出口，上去后说不定就出现在山脉或断桥的另一边。游戏中的地下世界并不仅扮演着捷径秘道的角色，在这个和地面世界同样丰富多彩的王国中玩家将遭遇各种怪物和谜题，还有无数防不胜防的机关陷阱，更重要的是在地下世界中可以获得地面少见的黄金，黄金是地面基地建设和招募部队所必需的重要资源，消灭普通地下怪物可以缴获它们随身携带的少量黄金，如果直捣龙潭虎穴击败怪物BOSS后还能将其囤积的大量黄金收为己有。一方面，《龙晶传奇》的地下世界设定极大延伸了地面世界的版图，另一方面它们之间新颖的互动关系也让游戏内容更加多样化。

作为即时战略游戏，《龙晶传奇》无法也不可能跳出修基地造部队的传统套路，不过制作者们依然发挥了他们的创造性思维让这款游戏显得独树一帜。本作中的基地只能在有基地核心的空地上建造，基地分为大小两种，一种容纳4个格子，一种容纳16个格子，每格内只能放置建筑一座，每4个格子构成一片方块区域。除抢占敌基地外玩家无法像其它RTS那样可在任意地点自由修造建筑。游戏中的三方势力各有10类兵种，各兵种都有级别设定，兵种级别由建筑级别决定，升到3级的建筑就可以招募3级部队。任何建筑要升到3级以上就必须在同一方块区域内修建至少2座相同建筑，依此类推要升到最高5级必须造4座建筑，也就是占据整片方块区域。基于这样的升级体系，玩家根本无法同时全面发展10类兵种，只能有选择性地重点发展3到4个兵种，这就意味着同一种族可以有多种灵活兵种搭配战术，例如明焰骑士团可以采用矮人蛮战士与弓箭手实现远近攻击搭配，也可以组建巨人傀儡和巫师的混编部队。



地面上有通向地下的秘道入口

不同的组合各有不同的优劣势，矮人蛮战士与弓箭手在初期好用，但到后期就比较吃力，不过这种组合因为只需牧师就能统一提供治疗所以部队建成速度很快，投入成本也低；巨人傀儡和巫师升到高级别后战斗力很强，但却需要工匠和牧师两种不同的治疗单位保障后勤，因此编制也较为庞大，成本相应增高。为了最大程度地抑制人海战术，游戏中的人口上限被定在20，这个数字在各款RTS中确实是低到了创纪录。不过《龙晶传奇》仍然提供了一个可以突破限制的设定，那就是升级，兵种级别提升后可在基地附近自动招募小卒，这项设定将高级别作战单位从一个单位扩大为一个战斗小组，5级单位可招募4名小卒，整个战斗小组火力强度远大于单一主单位。遭敌人攻击时先损失小卒的生命值，所有小卒阵亡后主单位生命值才会开始下降。打成光杆司令的主单位只要能安全逃回己方基地，片刻后又可以免费招募到4位小卒，正所谓“留得青山在，不怕没柴烧”。这样的设定显然意在鼓励玩家通过提升级别来增强部队战斗力，就笔者自身感受而言，一旦主战单位升到5级，再有相当级别的治疗单位提供后勤保障，整支部队攻城拔地几乎锐不可当。

《龙晶传奇》的招牌是龙与地下城文化，地面世界的战斗展示了RTS传统精华和制作者们的独到创意，而游戏中的地下世界就是龙与地下城文化的集中表现。在这里玩家们将见到各种源自龙与地下城怪物手册的生物，胶质怪、双头巨人、六臂蛇魔、九头霜蛇等等。要想在地下世界的冒险中稳操胜券需要不同职业和技能的配合，例如盗贼侦测和解除机关陷阱，战士、巫师等负责解决凶顽之敌，牧师则专司救治受伤战友，甚至还有特殊职业能够识破隐形来袭的敌人。RPG色彩浓厚的任务系统让玩家在冒险中还可作出自由选择，遇到两派不共戴天的敌对势力玩家无论决定帮谁都会注定得罪另一方，也许帮助灰矮人能够让你得到一件极品英雄装备，不过谁知道如果选择帮助双头巨人是否又会获得一件更好的宝贝呢？



地下世界中的RPG风格战斗

《龙晶传奇》的最初发售版有很多低级错误，例如有时遭到远程攻击的敌人打死也不反击、无法正常提取存盘进度、战斗中突然程序崩溃退回桌面等等，好在这些问题在制作者们即将推出的1.01.0004版补丁中都已得到妥善解决。这款游戏在RTS方面有不少设定都令人耳目一新，不过要说龙与地下城文化，鉴于游戏类型的限制，《龙晶传奇》仅能做到形貌大体相似，但这并不妨碍我们把它当作一款独具创意的RTS来欣赏。P

畅快是你唯一的选择
——评NBA LIVE 06

EA的NBA LIVE系列游戏，现在已经进入了第11个年头，NBA LIVE 2004的自由动作、NBA LIVE 2005（下文简称05）的全明星周末，都带给我们新奇而快乐的篮球享受，在和ESPN达成合作协议之后的EA这次将在NBA LIVE 2006（下文简称06）中带给我们什么呢？

■NBA竞技世界 冰河

图象效果与速度兼备

也许是因为和ESPN开始合作的缘故，游戏的画面比05有了不少改进。全新设计的球场，从头顶的大屏幕到裁判席、出口位置，都把现实中的球场真实地展现出来。场边观众的贴图和动作更加丰富和精彩，场上球员的外貌一眼就能认出，身上的纹身和衣服上的褶子以及皮肤的反光都做得以假乱真，而这些都是在保证了游戏速度更加流畅的基础上做到的，就算配置不是很高的机器也能够较流畅地运行。让人更加兴奋的是游戏重新设计过了联网对战部分的功能，不同的ISP用户（如电信和网通用户）之间都能流畅地对战，而使用较高的贴图效果来联机，比赛延迟的感觉也不大明显，这也是06的亮点之一。不过在宣传资料中，XBOX 360版06中的场上球员甚至有滴汗这样的惊艳画面效果就没能在PC版上表现出来。而换用不同的角度，感觉球员的身材比例还是不甚合理。游戏的配乐和场上解说延续了一贯以来的高水准，有几首说唱乐还特别好听，值得收藏。



自由风格超级巨星的动作演示

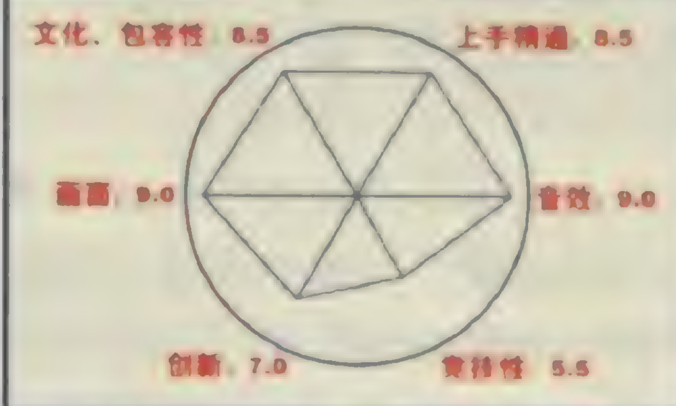
联机对战方式多样化

游戏界面和菜单的设计风格也维持了前作的优良传统，除了个人练习之外，还有个灌篮学校来让大家为扣篮大赛先做锻炼。购买球鞋球衣的NBA商店则改成了菜单式，虽然不够前作华丽，但更直截明了。这次游戏没增加什么新游戏方式，一直说要增加的技巧挑战赛没加进PC版里，不过线上比赛里增加了扣篮大赛和3分大赛两个新内容，也支持双人联机对战，大家可在网络上找人对战已在单机上练熟的精彩扣篮和3分球技术。比赛时屏幕分成左右两个部分，一边是自己一边是别人，扣篮大赛中扣进好球会有加分，而扣篮失败则减分，先完成预定分数的一方获胜。3分大赛联机也基本如此，一人占一边屏幕，进球数最多的那个胜出。

良品　总评 7.8

😊	自由风格超级巨星的控制操作简便，动作精彩，联网比赛非常流畅，新增扣篮和3分赛的对战模式
☹	自由风格超级巨星招术威力太大，游戏攻守不平衡

制作	EA SPORTS
发行	EA
载体	CD×2
类型	体育模拟
语言	中文/英文
环境	Win98/Me/XP



王朝模式的变更更具挑战性

带有经营管理色彩的王朝模式有了不少改变，取消了从比赛中获得任务点数来训练球员的设计，改用助理教练帮助球队训练的方式。助理教练有擅长进攻或防守的，也有全能型的，分别代表他们训练相关类型球员增长速度的快慢。这是一个比较有意思

的设计，解决了原来王朝中要完成任务才能得到训练点，造成弱队越弱强队越强的缺点。而使用什么样的球队，要培养什么样的明星，也决定了你要聘请一个什么样的教练。如何合理分配老总给你的聘请资金，尽快地让队员成长，成了经理需要面对的第一个问题。在球员交换方面，修改球员位置以适应其他球队的需要这一条



游戏中人物造型做得不错，大本的蘑菇头非常显眼

还保留着，但交换的难度比前作有所增加，除非是对方对你的人非常有兴趣，否则想换别人的巨星决非易事。而球员的综合数据总评增加，也造成了自由球员中的球员身价虚高，很难在自由球员中挖到低薪高能的人才。王朝比赛中完成任务所获得的任务点，只能在商店购买球鞋来使用，基本上让比赛做任务成了件费力不讨好的事情。

比赛模拟与电脑AI的一些改变

对于体育模拟游戏来说，游戏的内容变更不会太多，所以对比赛的模拟和场上控制成了关键。06这次在战术上作出不少改变，恢复了在05中取消的战术跑位示意图，并且把每个队默认的呼叫进攻战术套路的战术键从4个增加到8个，其中默认有各种不同位置不同类型的巨星球员的进攻套路，以适应不同的球队。游戏里电脑的跑位做得不错，获得机会后快攻能力大大加强，不再有前作的“硬直”现象。05中的无敌连续转身这次受到了遏制，单纯的带球转身是没办法突破的，必须尽量地依靠传接配合才能拉开防守队员。颇受诟病的超强盖帽这次被大大的减弱，盖帽必须把握好方向和时间才能确保防守成功。而另一个深受非议的用投篮键连续补篮的设置却没有任何的改善。球员力量和高大队员身体所占空间的作用在游戏中的表现没前作理想，场上队员的身体接触后的处理也没有05真实。不过这些影响都还是小问题，可以通过调整游戏中的真实度设定来改变。

创新的亮点——自由风格超级巨星

在早期的篮球游戏里球星的作用非常明显，而LIVE系列这10年来只给游戏带来了画面上的提升，没给球星带来更多区别于普通球员的特长，这令一部分玩家很失望。因此EA决定要让篮球游戏回到那个球星在球场有着真正不同意义的时代——当你选择一支球队的时候，你将会很在乎这个球队有什么人能做什么特殊的动作，有什么特殊的能力，然后把巨星的特技与自由动作结合起来。做出了“自由风格超级巨星”这样一个创新，期望带给玩家一种最纯粹的篮球乐趣。

在“自由风格超级巨星”的控制系统下，联盟里的明星们分为8个类型的球



巨星的脚下有他们特殊的表示符号

员。分别为高飞球员（擅长扣篮、特技是包括抛球击地然后接球灌篮这样的花式扣篮）；得分者·内（内线得分高手，擅长勾手投篮）；得分者·外（擅长跳投和突破上篮）；主控球员（组织者，擅长花式传球）；威力球员（暴力分子，虐筐的主力）；射球员（神投手，在外线的3分让人防不胜防）6个进攻类型，以及抄截者·内（篮下防守中坚）、抄截者·外（断球高手）两个防守类型。每种不同类型的巨星都有自己独特的招牌动作，这些动作是通过“超级巨星反应动作”按键配合投球、传球、灌篮、带球踮步突破等4个键使出来的，如果不是超级巨星，那按下“超级巨星反应动作”键就没有任何效果。这个设计是非常新颖和有创造力的，可以做出很多渴望已久的能进入每周十佳球的动作来。比如用高飞球员来扣篮，控制得当的话可做出卡特在2000年奥运会时那个经典骑人扣篮的动作，而用射球员的巨星动作，可以在外线用不同的出手方式进行投篮，投出打板球、快速出手等等现实中大家常见的神投手的动作。

设计不合理造成比赛失衡

华丽新颖的自由风格超级巨星的设计让人赞赏，但是，游戏中防守的一些设计却被忽略了。超级球员的进攻命中率高得吓人，像得分者·内这类球员的勾手投篮，命中率几乎百分百，而高飞球员的扣篮只需要进入到起飞区域，跳起来就算不进也会造成对手犯规，而射球员在外线的3分比普通球员的投篮高得多。比赛成了05中全明星赛上的那种设计，进攻是你唯一选择——在不断变幻的动作中把球弄进篮筐，畅快和宣泄是游戏的主流。从03、04、05这3款游戏对平衡性和真实性的模拟方式转变来看，06的设计更多地是向街球方向发展了，防守只是摆个架式，没有起到任何作用，这也让一些追求体育游戏真实性的玩家大失所望，如果没有后续补丁来弥补这个攻防不平衡的缺陷，游戏的可玩性将会大大地下降。在现实中，只有进攻没有防守的篮球只会出现在表演赛上。

NBA LIVE 06在没有增加容量的情况下画面和音效保持了高水准，并且游戏的兼容性非常好，还在联网方面做了优化设计，畅快和漂亮的比赛让人满意。只是游戏的平衡性做得不够，没办法在游戏中体验真实的激烈篮球比赛，不过完善的联网功能和新的操作设计让人期待后作的广阔前景。

爸爸的宝贝 美少女梦工场4

■上海 善良的大灰狼

或许是年龄越来越大，或许是选择越来越广，又或许是流行变得越来越快，曾经钟爱的那些游戏系列，当多年之后重新拾起，早已没有了昔日的兴奋和激情，这其中恋爱养成游戏尤为如此。不过如果说唯有一款游戏能例外，那一定就是《美少女梦工场》了。也许你早已经不再憧憬爱情，但培养一个乖巧听话又美丽的女儿相信仍是不少男性的梦想吧。2005年9月，在睽违8年之后，日本GAINAX会社终于发布了知名养成游戏《美少女梦工场4》，再度将美丽女儿的培养大权交到了玩家手中。一时间争做“爸爸”成为不少男性玩家最热衷的工作，不过姗姗来迟的美丽女儿是否如期待一般乖巧听话美丽，相信仍然是不少还未入手游戏的“准爸爸”们最为急迫和关心的事情吧，那就让已经送走了5位女儿的大灰狼来为大家仔细解说吧。


利用插画作为开场剧情介绍，相比动画和CG还是逊色了一些

把女儿换成了妹妹！罪人天广直人？

对于所有仰慕《美少女梦工场》大名而来的“爸爸”们来说，“养女儿”一直是这款游戏最大的卖点，不过或许是连续设定了三代美少女之后，赤井孝美大师已经对“萝莉”失去了兴趣，再或者是GAINAX会社希望能够给“爸爸们”一些新的刺激，于是凭借着《妹妹公主》大红大紫的天广直人成了本次《美少女梦工场4》的人物设定，不过问题似乎也随之出现了。游戏上市没几日，各大游戏论坛上关于讨伐天广直人的帖子已是触目惊心，原因无它，只是因为游戏秉承了《妹妹公主》的画风，本应是乖巧听话美丽的女儿形象似乎有着强烈的“妹妹”倾向，让早已习惯了赤井孝美风格女儿的“爸爸们”深为不满。这还没完，尽管天广直人的画风靓丽，但他笔下的女儿从10岁到18岁看起来都差不多，明显缺乏“女大十八变”的感觉，而这恰恰是不少重复通关游戏“爸爸们”最为在意的环节。受此影响，虽然对于期待女儿归来已8年之久的“爸爸们”来说，《美少女梦工场4》的发布无疑是天大的喜讯，但从目前的讨论来看，《美少女梦工场4》却是系列游戏中评价最差的一款。

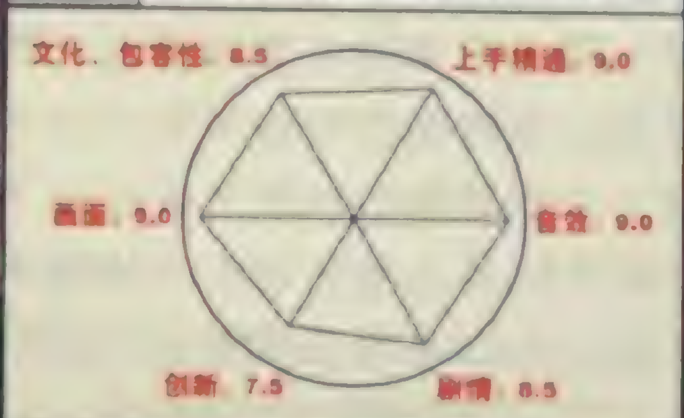

女儿的养成自然少不了行程的安排，不过总体而言行程内容过于单一和枯燥了


天广直人笔下的角色都非常靓丽，对新手玩家杀伤力颇强

平心而论，对于新接触《美少女梦工场》游戏的玩家来说，或许天广直人的画风和人设更为讨巧，不过在以老玩家为主的游戏人群中，天广直人“把女儿换成妹妹”的罪名看来是要背上许久了。另外，再加上这个似乎有些偷懒的家伙在游戏通关的最后竟然只放出2张图片就算交代了事，实在让人愤恨不已……

精品 总评 8.6

优点	天广直人笔下靓丽的人设，热门声优的全程语音对白，简单快速的游戏通关流程
缺点	人物形象变化单一，结局草率突然，存在少量策划逻辑性错误
制作	GAINAX会社
发行	北京娱乐通
载体	CD×2
类型	模拟养成
语言	日文/中文
环境	Windows 98/2000/XP



让女儿在一夜之间养成！系统简化的背后

游戏难度一直是令不少新手玩家头疼的问题，每当想到一个个精彩的游戏因为卡关等种种问题不得不放弃，心中不免落下遗憾。或许是吸取



通过不断地行程安排提高女儿的各种属性依然是各位爸爸本次最为重要的工作



比武场的战斗控制在本作中也被大大简化

了其他游戏的教训，相比前三作，《美少女梦工场4》的难度可以说降到了最低。不可否认，游戏设计者的本意也许是不想让玩家把大量时间都浪费在敲回车身上，但也许是之前的回忆太过美好，也许是培养女儿的过程本来就是如此枯燥和重复，因此虽然本次的游戏结局多达数十种，把女儿从10岁培养到18岁的过程也只是在一夜之间即可搞定，但大部分的时间里，相信所有的"爸爸们"都是在不停地敲打回车加快游戏进度中度过。

受此影响，虽然本作的游戏元素相比前作更丰富，特殊事件更多样，随机触发的影响和分支路线也更深远，但如果你不是去认真地阅读了游戏的全结局攻略，并彻底贯彻实施，那么在大部分的时间里你能在游戏中所触发的事件都是差不多的。支撑无数"爸爸们"坚持重复培养工作唯一的动力也就变成了游戏最后的结局动画，不能不说是一种遗憾。加上本作考虑到系统简化的需求，去掉了在2代游戏中大受好评的野外冒险设计，令游戏在不停地重复中变得有些无聊了起来。试想，如果游戏过程中能够加入更多的小任务、小游戏，相信《美少女梦工场4》本应比现在做得更为好玩。相较而言，不久之前的同类游戏《发明工坊2》在这一方面就要表现得好许多。

女儿和一个只说过6句话的人结婚！游戏混乱大"起底"

一个和你乖巧听话美丽的女儿只说过6句话的人，你会同意把女儿嫁给他吗？这真是一个要令"爸爸们"抓狂的设定。但这还不算最离谱的，一个体力和武术最强的女儿莫名其妙地就和路人甲结婚了，而这份姻缘只是因为她的人物属性？女儿从政了！女儿当了会计！女儿嫁给了公爵……虽然很难用游戏结局的草率和突然来评价游戏设计者的偷懒，但不可否认的是，莫名其妙的游戏结局严重倒了玩家的胃口。也许现实就是如此？没有当过爸爸的人，很难想象自己的女儿突然有一天告诉你要和一个你从来



超级无敌萝莉形象贯穿于游戏中每一位登场角色

没听说的男人结婚是什么感受，在《美少女梦工场4》中你也许能体会到这一点，但这样的设定出现在游戏中，倒真是很难说是好是坏。相较而言，《美少女梦工场2》尽管游戏结局也非常多样，但玩家并不会有突兀感，因为每一个结局在到来之前，玩家早已有了相应的心理准备，游戏结局带给玩家的不过是谜底揭开那一刹那的紧张感和揭开之后的满足感。



各种事件的截图相信是爸们爸爸辛苦多年唯一的记录吧

如果说游戏的结局暴露了游戏策划上的缺陷，那么下面要说到的问题则不能不让人对游戏设计者的逻辑性有了重新的认识。游戏中身为"爸爸"的最低年龄限定是20岁，但游戏开场剧情中交代的却是玩家早在10年前就和魔王进行了战斗！以此推算，身为女儿妈妈的伊莎贝儿曾是"爸爸"当年的战斗伙伴，年龄应该与"爸爸"相差不大，当你看到她在20岁的时候把10岁的女儿交给了"爸爸"抚养，那种感觉实在是奇异……

全程真人语音！知名声优阵容强大

尽管天广直人的人设靓丽，但640×480的分辨率、片头仅仅采用图片来交代剧情而不是动画、人物POSE太单一、外形变化太少（10岁到18岁间只变了3次）以及可选服装不多，不同体型、胸围、性格的女儿在画面里也没有明显表现等等的问题，直接导致了重要的游戏画面没有起到应有的作用。相反游戏中最令人印象深刻的却是全程的真人语音——为女儿配音的水树奈奈、担任巴洛亚王子的高桥广树，以及代表夏洛璐王子的樱井孝宏等人皆为时下热门的声优。也正是拜他们卖力的工作所赐，虽然画面存有缺憾，但女儿养成的感觉却依在，连同游戏开场时动听的主题曲《玻璃镜之梦》，堪称平淡的本作中一大亮点。

由于PS2版游戏赶在PC版前推出，因此不少玩家已经先在游戏机上体验了本次的《美少女梦工场》，不过不少国内玩家仍然愿意购买PC版游戏，最大理由莫过于国内游戏公司赶在第一时间将游戏进行了汉化推出。从已经拿到的版本来看汉化质量较高，并且由于保留了日文语音，构成了一款汉化游戏的完美要素。考虑到长达8年的等待，而你恰恰又是一位痴迷于乖巧听话美丽女儿的系列忠实玩家，那么《美少女梦工场4》依然是一个不错的选择！

作为微软游戏的拳头产品，《帝国时代》系列一向是即时战略游戏玩家关注的焦点之一。该系列最新游戏《帝国时代III》的单机部分以一个欧洲移民家族3代人的命运兴衰为主线，从16世纪末到18世纪中叶，贯穿了美国（美洲）历史上的新大陆探索、殖民拓荒和西部开拓三个重要时期。游戏中出现了大量史实事件和人物，加上游戏中提供的历史背景资料，活脱就是一部美国建国史。当然，如此多的“3”——3个世纪、3个时代、3代人、3幕……是否也体现了开发者想以这款游戏再续一代雄风，在《魔兽争霸III》叱咤风云的即时战略市场开拓出一片新天地来呢？

帝国时代III
Age of Empires III

■北京 Semper Fi

精品 总评 8.5

制作	Ensemble Studios
发行	Microsoft
载体	CD×3
类型	即时战略
语言	英文
环境	Windows XP



配置要求
CPU：Pentium 4 1.5GHz
内存：256MB
显卡：64MB
硬盘：2GB

第1幕 血
Act 1:Blood

16世纪，在地中海小岛马耳他，圣约翰骑士们（注1）扼守着他们最后的堡垒，顽强地抵抗着奥斯曼帝国的侵略（注2）。

第1章 突围 Breakout

奥斯曼人在Sahin Faclon的带领下开始进攻骑士团的堡垒，Morgan Black誓言坚守不退。

主要任务： 保护堡垒中的指挥部；命令农民收集北面山坡的木柴以点燃火堆信号；摧毁所有土耳其大炮（共有4门）。

次要任务： 收集地图上所有的宝藏资源。


母城港口

本关开始土耳其人就已打到堡垒大门外了，马上组织你的长矛兵和十字弓兵展开反击，兵营有4座，资源来得很快，所以升级兵种后就开始不停地造吧，持盾步兵近战厉害，长矛兵对骑兵伤害加成大，十字弓兵善于远程攻击，各兵种搭配好了防守不成问题。不久敌人会拉来重炮，在其到达城门前尽快将其消灭，否则城门很快会被轰开，这时会提示你到后山去点燃火堆信号，把砍木头的农民分派一些过去，另外还要派4名左右的持盾步兵过去，以对付过来杀农民的敌人。信号发出后援军很快就会到达，摧毁另外3门土耳其重炮即可完成任务。



注1：圣约翰骑士（马耳他骑士团、医院骑士团）是与圣殿骑士团、条顿骑士团齐名的三大骑士团之一。
注2：故事是以Amelia Black的口吻来叙述的，本章以传奇形式讲述了她的曾曾祖父Morgan Black来到新大陆的经过。

第2章 深入虎穴
Into the Cave

为了将Sahin逐出马耳他，Morgan和他的部下重新集结起来，打算把土耳其人的幸存者赶出他们的营地。被击败的Sahin扔下几句话悻悻地撤退了，Morgan的上司Alain Magnan指出土耳其人还占据着东面的洞穴，要避免他们卷土重来的最好办法就是，将他们洞穴内的营地一并摧毁。

主要任务：击退进攻我方基地的敌人；摧毁土耳其人的所有8座军火库。

次要任务：建立铸炮厂并训练至少10名掷弹兵；获得附近的宝藏；找到沉船残骸并获得其附近的所有补给。

本关终于有了城镇中心，可造农民和建筑了。一开始就会有两队土耳其火枪兵来进攻基地，马上将部队投入战斗，注意炮必须转成开火模式才能进行攻击，利用Morgan的范围技能可轻松化解这次进攻。其后应马上开始发展，不断有小股敌人来骚扰，在码头附近建座哨塔，有股敌人会沿着这边过来偷袭。只要保证基地内有10～15名十字弓兵，配合一些持盾步兵，辅以大炮和哨塔就可守住阵地。在码头造艘运输舰，将部分部队运到地图东南角的小岛上，解决这里的守卫可获得很多资源。另外要注意土耳其人的舰队，以免被其偷袭基地和渔船。由于城镇中心无需升级，因此你很快就会有支包括20名持盾步兵，10名掷弹兵和2门臼炮的进攻部队（臼炮射程远威力大，但只能攻击建筑和船），步兵掩护臼炮前进，臼炮轰击建筑，如此反复很快就可将土耳其人的基地和西北方向的军火库推平（摧毁监狱后还可获得强力的瑞士长枪兵），此时可将臼炮撤回基地，换土耳其大炮上来准备进入洞穴。洞穴中的敌人兵力分散，根本不是你的对手，摧毁余下的7个军火库后任务完成。

第3章 海盗！ Pirates!

随着最后一个军火库的爆炸，一条隧道显现出来，Morgan和Alain在隧道末端发现了众多石刻信息，Alain认为这是个古老的追求永生的秘密组织The Circle of Ossus（奥休斯派系）留下的，信息中提到在新大陆有个只有阿芝台克人才知道位置的月亮湖，为了防止被Sahin和奥斯曼帝国抢先得到湖中的青春之泉，Alain派Morgan前往新大陆寻找月亮湖。Morgan的舰队在加勒比海遭到了女海盗Elisabeth Ramsy（注：Lizzie是Elisabeth的昵称）的攻击，船只严重受损，只得勉强靠岸等待马耳他援军的到来。Morgan带着残余部队登陆，必须得到海盗手中的3份航海图才能离开这里。

主要任务：建立城镇中心；建立兵营和码头；得到3份航海图。

次要任务：建立第2座城镇中心。

登陆的部队中最重要的是大篷车，在离海边稍微远一点的空旷地方将其展开为城镇中心，初期敌人不会来进攻，因此全力升级城镇中心吧，造好码头后将原有的大型三桅帆船拉到码头旁边，它会自己修理。升级到要塞时代后造几艘大型三桅帆船，在沿海的突出位置建造哨塔并升级，加上马耳他派来的军舰和部队，这时你的实力已足以摧毁海盗的海军，占领地图西北和东南的几座小岛了。在东南的小岛上获得第1份航海图（航海图位置可看小地图上的圆圈十字准星标记，在一块空地上的大箱子里，派主角过去拿即可）和一辆大篷车，将其展开为第2座城镇中心。肃清周边的几个岛屿后，海盗的实力已无法与你抗衡，可开始对付西南边的大岛了。先用大型三桅帆船轰开一片登陆场，将基地的部队运过来或干脆让大型三桅帆船就地训练部队，再运两门臼炮过来，然后就是重复保护臼炮的推进方式，很快就能推平海盗基地。取得所有的航海图后任务完成。

第4章 奥斯曼人的堡垒
The Ottoman Fort

Morgan终于在中美洲追上了Sahin，但土耳其人是不是已强大到无法击败了呢？带着各种疑问，Morgan和他的部下踏上了这片未知的大陆。但他并不知道Sahin的目标其实根本不是月亮湖，而是为了把Mongan从奥休斯派系的方向上引开。

主要任务：建立城镇中心；回母城并且发出一船补给（其实就是使用卡片）；与至少两个当地部族结盟（在村庄中建立贸易站）；摧毁土耳其人的指挥中心和城镇中心。

次要任务：摧毁敌人的码头。

将大篷车展开建立基地，然后先集中农民杀动物采肉，这时可使用第1张卡片了，使用卡方法是点击小地图右侧的旗帜图案，然后选择需要的资源或人员装备。肉到800后迅速升级城镇中心到殖民时代，此后应将大部分农民用于木头开采。大型三桅帆船向南移动可发现敌人的码头，将其摧毁可获得500点经验。地面部队向南沿着左侧山壁向南搜索，可发现敌人的哨塔、村落贸易站和金矿，在敌



繁忙的渔场



近代海战——侧舷的对话

人哨塔的射程外左起山壁右至金矿建堵东西向的围墙，在围墙后建座哨塔，同时在北边和基地附近的部族村庄中建立贸易站训练一些部落战士，配合原有的兵力和升级卡片的兵力准备迎接敌人的第1波进攻。将敌人的进攻击退后在围墙后再补建座哨塔，配合10～15个十字弓兵和部族战士就可防守住敌人此后的所有进攻。此后全力发展升级直至造出臼炮，后面的事情就简单了（提示一下臼炮还可从山壁这边直接轰掉敌人基地门口的哨塔）。

第5章 阿芝台克神庙
Temples of Aztec

击败土耳其人后，Mongan的部队向着丛林深处前进，寻找知道月亮湖位置的阿芝台克人，此时阿芝台克城正遭受西班牙军队的攻击，Mongan决定帮助阿芝台克人以换取情报。不料部队竟遭到奇怪的白豹攻击，Mongan想起曾在马耳他壁画上看到过这样的动物，感到奥休斯派系的威胁正在逼近。Mongan带领部队来到阿芝台克城镇附近，必须击败入侵的西班牙人才能取得当地部族的信任。

主要任务： 在当地部族村庄中建造贸易站；建立城镇中心；至少保护一座神庙不被西班牙人摧毁；寻找并摧毁西班牙人的城镇中心。

次要任务： 营救阿芝台克囚犯；尽可能保住更多的神庙。

本关开始时就有大批部队，迅速解决迎面而来的西班牙军队，可将阿芝台克奴隶转为我方的战士。在村庄中建立贸易站后运输船会运来大篷车，就地展开为城镇中心并马上开始升第1级，此时西班牙人开始进攻阿芝台克神庙，神庙共有3座，全部保住其实也并不难：一开始就派农民在南部2座神庙之间建2座哨塔，加上现有部队顶住敌人第1波攻击，然后挥师北进解北部神庙之围，顺便把附近的敌人兵营打掉救出奴隶补充兵力，再在这座神庙旁建座哨塔，此时应该有不少卡片了，将卡片全部用在募兵上，保持小部队在北、大部队在南的态势，及时升级和维修哨塔，很容易就能守住全部神庙（要注意敌人的要塞马车和火炮，尽早摧毁）。15分钟后阿芝台克人的大部队赶到，此时再营救各地的奴隶，在如此强大的兵力下摧毁西班牙人的基地完全不成问题。

第6章 海盗伸出的援助之手
A Pirate's Help

Mongan惊喜地发现阿芝台克城镇广场的地面就是月亮湖的地图，立即通知了Alain，此时西班牙人抓住了Sahin并得知了月亮湖的传说，Sahin警告西班牙首领Delgado不要与派系为敌，但利欲熏心的Delgado根本听不进去。月亮湖位于佛罗里达半岛，但Mongan在赶往那里的途中遇上了飓风，结果被冲到了古巴海岸。在港口，他惊奇地遇到了Lizzie。Mongan与女海盗Lizzie达成协议，一起去追赶西班牙人，但在此之前他必须先证明自己的实力。

主要目标： 在Lizzie出发之前（25分钟内）得到8000经验值；Mongan回到Lizzie附近。

次要目标： 阻止美洲土著屠杀哈瓦那的农民；建立另一个贸易站；建造哈瓦那的第1座马厩；把走失的牲畜带回哈瓦那的牲畜栏；将Lizzie的土著朋友带回他位于附近岛屿的家中；夺回被偷走的艺术品；找到被偷走的黄金。

这局需要靠完成大量的次要任务来积累经验。开局只有很少的一点兵力，先集中起来击退土著的第1波进攻，然后可获得城镇中心、一些建筑和农民。多造几个农民收集肉和木头，先造一批十字弓兵和持盾步兵保护基地，等资源充足后造马厩出骑兵。有15名以上持盾步兵和20名十字弓兵后向贸易站进发，消灭这里附近的两队土著，建造贸易站后会获得带人回家的任务，先要向东夺取小船，然后载上部队运到岛上消灭海滩上的敌人，其后会获得夺回艺术品的任务，消灭小岛南端的所有敌人（敌人数量不少，还有两门炮）即可拿取艺术品。被偷走的黄金在贸易站以西，需要消灭守卫的土著。走失的牲畜是几头牛，在贸易站西南，将其送回基地最西边的牲畜栏即可。经验值达8000后（注意此时时间仍在倒数）让Mongan回到港口的Lizzie旁边即可完成任务。

第7章 西班牙宝藏舰队
Spanish Treature Fleet

Mongan和Lizzie跟踪Delgado来到佛罗里达海岸，在这里他们遇到了Alain，奇怪的是Alain也对西班牙宝藏舰队打起了主意。Lizzie对Alain的决定颇为不满，但首先得消灭面前的西班牙人。


西班牙运金船


保护神庙

主要目标： 夺取第1艘运金船；找到一块空地建立城镇中心；夺取全部的6艘运金船。

次要目标： 摧毁西班牙人的城堡；杀掉征服者Delgado。

任务开始时所有的地面部队都在3艘船上，先全力击沉来犯的两艘西班牙炮舰，这时会发现第1艘运金船，用舰炮把运金船旁的监狱轰开救出里面的印加俘虏，其他部队登陆并展开城镇中心，全力升级并准备防御，敌人很快会来攻打，将敌人击退后继续发展直到城镇中心升级为要塞时代，建码头并造几艘大型三桅帆船，配合臼炮（可以由卡片获得）和海军援兵延海岸线推进，摧毁西班牙人的第1座城堡，并夺取制海权。由于西班牙人主力是骑兵和火枪兵，应以步兵和火炮配合逐步推进，用火力大射程远的臼炮摧毁敌人防御建筑，步炮配合打敌人援军的方式逐步推进，摧毁敌人基地不是难事，运金船旁的哨塔就更不在话下了。夺取剩余的5艘运金船后任务完成。

第8章 青春之泉
Fountain of Youth

战斗结束后Alain命令Mongan杀死Sahin和印加人，完全背离了骑士精神，Lizzie和Sahin指出Mongan被

Alain利用了，Alain是奥休斯派系的人，他们的目标是月亮湖的青春之泉——当然还有永生。当在月亮湖边看到Alain和派系部队在一起时，Mongan终于相信了这个事实，由于派系已几乎控制了整个湖，为了不让他们的阴谋得逞，唯一的办法就是摧毁青春之泉。为了摧毁青春之泉，Lizzie用Sahin提供的火药制造了大量的火船。

主要目标：消灭岸基炮附近的士兵夺取大炮；摧毁不老泉。

次要目标：摧毁派系位于岸基炮东面的基地；在当地部族的村落里建造贸易站（西面小岛）。

任务开始时只有少量部队，全体向岸基炮前进，发挥Mongan的范围技能迅速解决大炮守军（否则你就会尝到攻击力300的大炮的威力），然后这门超级大炮（生命值10 000，对舰攻击1000）就归你指挥了，但要注意大炮附近一定要有我方部队，否则大炮会立即易手。这时运输舰会送来大蓬车，在离岸边稍远的地方展开，尽快收集资源和出兵，先在岸基炮的支援下扫平东边的敌人基地，然后再次利用围墙、哨塔加远程兵种的方法抵御敌人从岛东侧的登陆进攻，而岛西侧码头附近也要建造座哨塔以防敌人偷袭。按照游戏提示应该是用火船和岸基炮摧毁青春之泉，但这样既慢又浪费资源，更快的方法是：有一定的经济实力并保证防御部队的数量后，造4艘左右的大型三桅帆船和4门臼炮，用火船摧毁青春之泉西面的敌人码头，用岸基炮打掉青春之泉西面小岛上的哨塔，用大型三桅帆船将臼炮运到小岛上，并密切注意附近海域（最好在这里造座哨塔，可驱赶敌人船只），一旦有船只靠近就将其消灭（臼炮也可打船），以4门臼炮一次2000点的攻击力，很快就可摧毁青春之泉了（青春之泉生命值掉到一半以下时敌人会从岛的东面大举进攻，不过只要臼炮还在，只需顶住几分钟就能获胜）。


超级大炮


看似宁静的殖民小镇

粉碎派系的阴谋后Sahin返回欧洲，Lizzie将拿到的唯一金币留给Mongan作纪念，两人就此各奔东西。

第2幕 冰
Act 2:Ice

18世纪中叶，更多的殖民地在新大陆上建立起来，但欧洲的冲突和争端也深深影响了殖民地的开发……（注3）

John和美洲土著Kanyenke是好友，这天他们带领着一队士兵前往布伦瑞克，因为John的叔叔Stuart认为他们受到了一向和平友好的Cherokee人（注4）的攻击……

第1章 保卫殖民地
Defend the Colony

John和Kanyenke来到镇上才发现情况比想象的要糟糕得多，敌人马上会再来，情急之下两人带领部队就地展开防御待援。

主要目标：顶住敌人的进攻15分钟。

次要目标：击退土著人对西面村庄的进攻；保护农民回到他们的殖民地。

任务开始时已是要塞时代，而且拥有不少步兵和一门重炮，不必急于升到工业时代，先升级哨塔和兵工厂的步兵科技，建兵营训练火枪兵（其实不造也可以，靠卡片就足够了），敌人来进攻时先不要忙着出击，等他们被哨塔打转而攻击哨塔时再出击可减少损伤，不久土著人会攻击地图西边的村庄，击退这伙敌人后（因为城镇中心有攻击力，可等敌人死得差不多时再派部队过去打扫战场）这里的建筑就会受你指挥。之后就是纯粹的等时间，偶尔会有一批农民向你的基地逃来，派些部队打垮他们后面的敌人即可。注意敌人的火炮要优先消灭，时间到之后任务完成。

第2章 奇特的同盟
Strange Alliances

为了使切罗基人不能再发动进攻，John决定从摧毁他们的战争棚屋入手。

主要目标：摧毁切罗基人的战争棚屋；前往西南面的村子进行和平谈判；建造新的基地并将英国人击败。

次要目标：救出所有被英国人俘虏的士兵。

战争棚屋有两座，附近有少量看守，再被攻击时还会生产一些士兵，但打起来并不麻烦，拆毁两座棚屋后前往地图西南方向的切罗基人村庄进行和平谈判，不想却只见到几个英国士兵，这时东北方向的我方基地也被英国人占领（推荐在一开始就将基地内的建筑和围墙自行拆除，以免拱手送人），2人方知中计，之前都是英国人在捣鬼。这时你会得到西面的村子和一驾大篷车，将大篷车展开为城镇中心，迅速采集肉和金矿升到要塞时代，并建造哨塔和兵营等建筑，尽快出兵。敌人初期会龟缩在基地附近，但不久就会展开大规模进攻，顶住第1波进攻后就要开始考虑反攻了，方法还是之前的步兵加臼炮，摧毁敌人的城镇中心后任务完成。

第3章 营救
The Rescue

John击败英军后回到小镇，但他的叔叔已被抓走，原来这又是奥休斯

注3：这一幕叙述的是Amelia Black的祖父John Black的故事。
注4：切罗基族人，北美印第安易洛魁人的一支。

派系的人搞的鬼，Kanyenke想起自己的妹妹可能也有危险，2人连忙兼程赶回部落。结果2人还是晚了一步，英军已包围了易洛魁人的营地，只有从南边攻击敌人后方才能解除围困。为了搭救Kanyenke的妹妹和族人，必须打败英国军队。

主要目标：训练一支部队从南面进攻英国人；摧毁所有英国建筑。

次要目标：和这一地区其他易洛魁部落结盟。

任务一开始英国人就会攻击北面的的易洛魁村庄，Kanyenke的妹妹Nonahkee有治疗技能，由于前期敌人攻势很猛，而且只要贸易站被毁就会失败，前期应在贸易站内大量造兵以保护村庄，在2～3次攻击后英国人的攻势就会逐渐减弱，这时可节约些资源让南面的主基地升级和训练部队，尽快出火炮，有火炮之后配合步兵行动很快就可将敌人基地铲平。

第4章 7年战争 The Seven Year's War

Nonahkee告诉John英国人来找过他，由于她不肯说出John的下落，英军就开始围攻村子。另一方面，地方执政官Warwick似乎对英军的失败和Stuart的生死都不在意，他只对青春之泉感兴趣而已。John和Nonahkee早已私定终身，但迫于传统和偏见不能告诉Kanyenke。英法7年战争开始，John认为英法双方都无法信任，但为了避免陷于双方的夹缝之中，Nonahkee认为可暂时依靠法国人。John决定帮助法国人对付英国人。

主要目标：帮助击溃河西岸的英军；找到并摧毁英军堡垒内的指挥部。

次要目标：找到并建立唯一的贸易站。

任务开始时英军正在河西岸的镇内与法国人交战，击溃这股英国人后可获得城镇中心和一些建筑，先收集资源训练一些火枪兵，当英国人攻过来时可让法国人和易洛魁战士先挡一下再上，尽快升级到要塞时代，用卡片换一座城堡放在路口，南边基本就可高枕无忧了。这时可造铸炮厂出臼炮，英国人的堡垒在地图北面，跟着部族战士从北面的浅滩攻过去，用臼炮在堡垒外围把英国人的指挥部打掉就可完成任务。

第5章 大湖区 The Great Lakes

就在John和Kanyenke打扫战场时，英军上校Washington打着休战旗来到他们面前，原来Warwick私自动兵攻击土著居民，已被英国通缉，而且Stuart恐怕也已遇害。John明白Warwick是奥休斯派系的人，决定与其周旋到底。John和Kanyenke兄妹追寻着Warwick的踪迹来到了大湖区，Washington上校承诺提供船只方面的帮助，但是舰队是否能及时赶到呢？3人终于在大湖区发现了奥休斯派系的军队，Kanyenke兄妹对派系竟如此执着感到不可理解，而John则认为所谓青春之泉不过是一个传说罢了。

主要目标：发展到要塞时代，建造铸炮厂；在Washington上校的海军抵达之前消灭3座哨塔；摧毁消灭Warwick的海军和城镇中心。

次要任务：尽量避免Washington上校的船只损毁。

开始后应全力收集资源升级城镇中心，敌人在初期的进攻都是骚扰性的，用哨塔和少量部队就能防御，发展到要塞时代后建造铸炮厂，同时用卡片换取城堡马车，将城堡建在北面的山口处，这里是英军进攻的必经之地。有了城堡压阵就可放心用卡片换火炮，用步兵带火炮的方式解决3座哨塔，此时应尽快升级工业时代，因为只有升级工业时代之后才能得到最强的臼炮舰，如果你升级足够快，你的臼炮舰到达时敌人还在要塞时代甚至更低（可能性极小），这时可有一种快速的打法：首先将之前到达的重型护卫舰编为一组，肃清海上的敌人舰队，顺便侦察一下敌人的城镇中心位置（这时应该只有两个），然后将臼炮舰编为一组，用其技能——远程轰击——直接轰西北侧的城镇中心，通常2～3发就可摧毁，而东侧的城镇中心因为比较靠近海边，可让臼炮舰在护卫舰掩护下直接轰击，8～10发就可摧毁，任务即可完成。这种打法的前提是迅速升级城镇中心和迅速出炮兵（打掉3座哨塔）。



土著人的冷兵器根本不是火枪的对手



在暮色中渡河

第6章 敬意 Respect

John在大湖区获胜后却并没有胜利的喜悦：Stuart叔叔已被Warwick残忍地杀害，而Warwick却逃跑了。Nonahkee把她和John之间的事情告诉哥哥后回到了家乡，Kanyenke思考后接受了这一事实。John和Kanyenke沿着足迹向西追踪Warwick，Warwick在当地展开了血腥的镇压和屠杀，John和Kanyenke必须在Warwick杀掉所有5位部落首长之前，获得当地部落的信任。

主要目标：在Warwick杀死全部5位首长之前，获得10 000经验值。

次要目标：从Warwick的牲畜栏里把白野牛带到南面的Lakota部落；摧毁Warwick在Barren山上的哨塔；把5匹野马带到南面的Lakota部落；找到Lakota首长的女儿并把她带到带到南面的Lakota部落；在Owl岛上找到丢失的金子；破坏Warwick在贸易线路上的贸易站。

和第1幕第6章一样，也是要靠完成任务来积累经验，但如果防御得好的话首长们根本不会被杀，完全可靠



臼炮快攻法



新的生命

拖延时间把经验拖满。敌人首先会进攻北边的村庄，在他们到达之前把部队派到那里防守，前期资源紧张，卡片大部分应用来换成部队，升级到要塞时代之后可在西北角的路旁建城堡，驻扎少量步兵，然后在北边村庄两侧建哨塔，将主力部队放在这里，这样敌人基本上不可能偷袭，而且防御很稳。Warwick牲畜栏在地图西北角，Barren山在东北角，野马和Lakota酋长的女儿在地图中部的湖边，Owl岛在地图西北角，Warwick的贸易站在地图西边。

第7章 Warwick的要塞
Warwick's Stronghold

在当地部落向导的帮助下，John和Kanyenke终于在远离殖民地的西部，白雪覆盖的高山中找到了Warwick的踪迹。

主要目标：在20分钟内推毁Warwick据点内的城镇中心。

本关不能生产农民，资源缺乏只能靠抢，而且还有时间限制，似乎是相当难的一局，但事实恰恰相反。这局应该说是全部24关中最简单的一局了，打法如下：一开始派几个农民去收集刚卸下车的金子，剩下的农民造铸炮厂，铸炮厂建好后马上造臼炮，以这时的资源造4门不成问题，同时所有部队集结起来向西先后将哨塔和补给马车的护卫干掉，这里要注意一定要快！其间应该得到第1张卡片了，选臼炮，有两门卡选两门，没两门一门也行，打哨塔的步骑炮组合这时沿路向北推进到要塞外，以不被哨塔射击为准，臼炮（此时应有4～6门）随后跟进，将一角的哨塔打掉，步骑炮组合向前挪一点以便看得见城镇大厅，然后就是臼炮的猛轰了，这时敌人会调动大量兵力反扑，但只要臼炮足够多，城镇中心根本撑不过20秒，全局可在两分钟内完成。

第8章 山崩
Bring Down the Mountain

John和Kanyenke继续追踪逃跑的Warwick，结果意外地在深山中发现了俄国军队，英法正在交战，如果就此放任不管，俄国军队势必横扫美洲大陆，John决定在山上安放炸药，制造山崩和雪崩挡住俄国人。为了给John安放炸药争取时间，Kanyenke必须尽可能拖延俄国军队前进的速度，主要方法就是让矿工把桥弄塌。

主要目标：用让矿工撬松桥两边的岩石使其崩塌（以阻塞道路）。
次要目标：推毁一门巨炮。

俄国人运输巨炮的路线有3条，撬岩石的活只有矿工能做，而且无法训练矿工，因此必须在保护矿工的同时尽快完成3条桥（6个点）的施工。开局之后将所有采金的农民调去采肉，然后生产和升级火枪兵，有20个左右的火枪兵就足够了，将两门炮和火枪兵安排在北边的桥南侧山崖上。第1批矿工是3名，派到南边的桥去，集中一个点开始施工，大概在这个点完成一半不到时，第2批矿工也到了，安排到南边桥的另一个点，这时会有一批俄国军队攻击你西北侧的基地，让所有的农民进城镇中心就可守住，无需派兵，但是待会记得修理。这时第1门大炮出来了，走的是北侧路线，你大可守株待兔，用炮对付炮用步兵对付步兵，轻松将其解决。第2门大炮走南侧路线，但等它快到时南侧的桥应该刚好塌，它只好掉头走中间，让火炮和火枪手对付他们，矿工们立即对北侧桥开始施工——此时应该有11名矿工了，速度提高了不少，所以等第3门炮出来时你应该正在对中间桥施工，俄国人的大批部队还在对北边基地死缠烂打，在你消灭第3门炮之后他们已没有机会出第4门了。

John在绝壁上安放炸药时被阴险的Warwick包围，面对仇敌John不惜引爆炸药与其同归于尽，山崩和雪崩也阻挡了俄国人的野心。不久后，John和Nonahkee的儿子在易洛魁部落中降生了。

第3幕 铁
Act 3:Steel

独立战争之后，大批美国人涌向原始荒凉的西部，这是技术发展和进步的时代——工业时代，一切都和过去截然不同。Amelia Black是John的孙女，祖父的爱国行为为家族赢得了英国政府和后来美国政府的尊重以及补偿，Black家创办了Falcon铁路公司，一度非常富有，但最近公司即将倒闭的谣言甚嚣尘上，为了得到为美国政府修建铁路的合同，也为了家族的名誉，Amelia必须证明自己的实力。

第1章 铺路竞赛
Race for the Rails

主要目标：建造贸易线上所有的贸易站（4座）。
次要目标：与当地部落结盟。

与试玩版中的任务一样，方法也很简单：先全力收集资源和升级，然后出兵，在地图中部建立贸易站，并在旁边建座哨塔，等木头够了再在地图西部的村落中建一个，这时敌人回来进攻你的贸易站，配合哨塔将其击溃。如果将所有卡都换了资源此时资源应该很充足，大量出兵用兵海战术推掉敌人基地，再将南部两个贸易站建起来即可完成任务。

第2章 坚守堡垒
Hold the Fort

铺路的工作结束后，Amelia向Cooper少校询问报酬的事，但突如其来的墨西哥人打乱了他们的计划。

墨西哥人包围了堡垒，必须坚守这里直到Cooper少校的部队到达。

主要目标：存活至Cooper少校的部队到达（15分钟）；摧毁敌人的两座城镇中心。

次要目标：将所有贸易线升级为铁路。

本关不需要造兵，将所有的贸易站都选在经验上，靠卡片换兵足以抵挡了，将炮兵和火箭放到堡垒四角，注意不要被敌方的远程兵力群殴了，适时让医生来治疗一下，围墙也要注意修补，等Cooper的部队到达后带上臼炮可轻松扫平敌人基地。

第3章 骷髅卫士的巢穴
The Boneguard's Lair

法国人Beaumont对Amelia说他知道金矿的所在地，并许下诱人的分成条件，苦于没有资金的Amelia考虑后同意跟他去山里查看矿源。两人走到山中越走越偏僻，Amelia开始警觉起来，Beaumont还想掩饰，忽然Kanyenke出现，揭穿了Beaumont派系头目的身份和杀掉Amelia的图谋，Beaumont看阴谋败露还想杀人灭口，没想到Kanyenke带来了骑兵，Beaumont逃之夭夭。

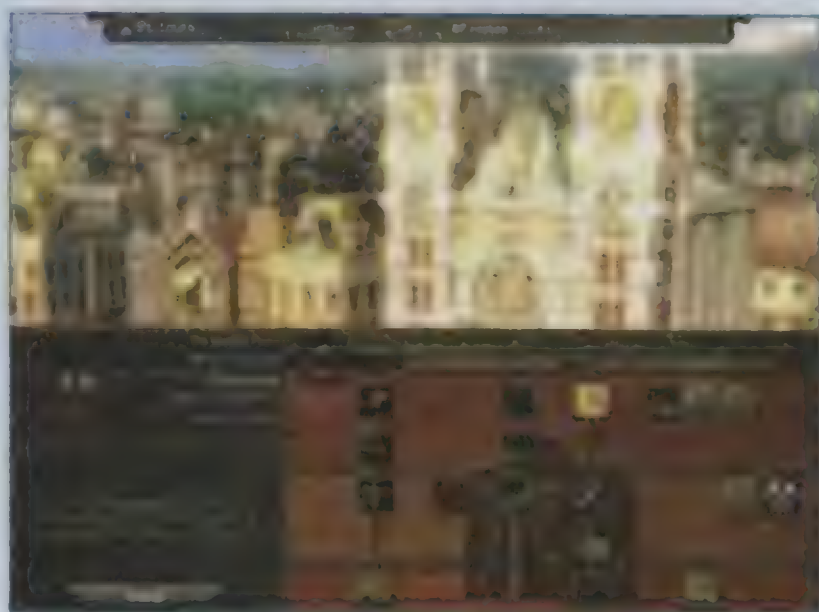
主要目标：找到Beaumont；将Beaumont及其部下赶出矿洞；找到米诺尔人的地图。

次要目标：摧毁所有的军火库。

这个任务相当简单，开始时的兵力就不少，夺取运食物的马车后将其送到地图南边的当地部族村子中还可每次获得5名部族战士，打开矿区里的监狱还可获得更多的士兵，打到最后全队人马超40，纯粹人海战术就可以了。地图在靠近矿洞末端出口的箱子里。

第4章 失落的西班牙黄金
The Lost Spanish Gold

Beaumont跟当年的Warwick溜得一样快，心狠手辣程度也相似，Amelia认为青春之泉不过是古老的传说不可信，但Kanyenke指出西班牙人的黄金可是确实存在的，决不能让Beaumont这种人得到它。Beaumont



卡片的选择是战术也是战略



城堡，防御的利器，进攻的起点

果然到了佛罗里达，并且正在挖掘西班牙黄金，Amelia一行人也来到这里，目的是阻止奥休斯派系继续胡作非为。

主要目标：摧毁3座运金船残骸旁的哨塔；摧毁敌人的城镇中心。

次要目标：在当地部落村庄中建立交易站；将Kanyenke带到南部沼泽的高地上。

开局时就已是要塞时代，因此优先开采基地东边较远处的一处金矿，得到卡片后马上在基地东南方的路口建座城堡，这里再往南下去的洼地就是敌人基地，可在这里利用城堡的炮吸引敌人，减轻其他方面的压力，卡片全部换成臼炮和高级部队，升级时再要一座城堡也放在这里，基本上就不需要造兵了。等积攒到一定实力后，可趁敌人进攻的间隙用臼炮在山坡上轰击敌人的建筑，只要将西南方基地内两座哨塔和一个城镇中心轰掉，再在大批步兵掩护下行推进到洼地就可轰击敌人的主城镇中心，在2~3门臼炮的轰击下大概需要不到一分钟就可将其摧毁从而快速取得胜利。当然是取巧的方法，正常的方法也无非是骑兵加臼炮缓推而已，还有在南边的高地上可找到当年那门超级岸基炮，可用来控制敌人基地以东的大片地区。

第5章 玻利瓦尔的起义
Bolivar's Revolt

Cooper少校在追踪Beaumont时不幸遇害，Amelia发誓要Beaumont血债血还，当地部落酋长告诉Kanyenke，Beaumont从米诺尔人那里得到青春之泉的线索，现在已前往南美了。此时南美爆发了反抗西班牙殖民统治的起义，Amelia和Kanyenke在这里遇到了起义军领袖Bolivar将军（又一位大人物），Bolivar希望Amelia能帮助他抗击西班牙人，作为回报他可安排向导带Amelia寻找Beaumont。

主要目标：帮助Bolivar解放通往北面的村子；帮助Bolivar解放其他两个村子；摧毁西班牙堡垒的指挥部。

次要目标：从西班牙人手中解放全部4个村庄；救援Bolivar。

开局只有很少的一点部队，跟着Bolivar将军向西打下一座村子可得到城镇中心和一些建筑，让农民在海边最北角建两座哨塔，然后全体农民采金，得到第1张卡片后在基地西边路口造一座城堡，这时西班牙的炮舰会来骚扰，将渔船拉到安全处，以城镇中心、两座哨塔和一艘大型三桅帆船将其击沉，然后农民全体转向木头，其后的卡片每张要700肉，其他都要木头和金，渔船搭配好，迅速升到工业时代，升级要建一座工厂，先出一门重炮配合防守，其后都出木头，使木头和金的比例为5：1，肉不用管。此时Bolivar应该开始向东发动进攻了，不用管他专心做好基地的防守，此外就是全力造臼炮舰，速度快的话你造第1艘臼炮舰时Bolivar还在进攻东边村子的路上，有两艘臼炮舰之后知道该干嘛了吧？远程射击西班牙堡垒的指挥部，途中可能会遇到西班牙海军，不管他们，打了就跑，将他们引到哨塔和城镇中心的射程内解决，臼炮舰3发远程射击就可摧毁指挥部获得胜利。呵呵，又是取巧。

第6章 穿越安第斯之旅
Journey Through the Andes

Amelia在战斗中的表现出色，Bolivar将军也兑现了诺言派出向导带

她们去日出谷。到达日出谷需要到穿过安第斯山脉，而派系的军队正尾随着Amelia一行。

主要目标：抵达日出谷（地图东南方）。

次要目标：杀死骷髅卫士侦察兵，以阻止他给主力部队通风报信。

这关稍微麻烦一些，道路蜿蜒曲折，你的部队不能在暴风雪中走太久，否则生命值会一直下降到死，沿途一些点有火堆的小洞或遗迹可给你提供避风处并且将生命值回满，但途中会不停地遇到派系的侦察兵，只要他们遇到你之后再遇到后面的主力部队，主力部队就会很快赶上来，因此有两种打发：一种是逐步推进，干掉侦察兵；另一种是快速推进，不管侦察兵，除非接近冷死否则不进避风处，如果发现敌人就要追上时扔下一批人拖延时间（因为小队是以移动最慢者的速度为移动速度，而英雄走得比较快，所以英雄自行编一队很快就能走出风雪）。

第7章 最后的印加城
Last City of Inca

Amelia和Kanyenke来到日出谷，果然发现了残存的印加人，印加高阶祭司竟然认识Amelia，并提到Black家族曾印加人抵抗西班牙人的往事。这时派系的军队也已到达此地，印加人和Black家族再次联合起来抵抗侵略者。


强大的臼炮舰，可怕的远程打击


大舰巨炮的时代



主要目标：在派系军队毁掉3座印加神庙之前集结起8门大炮；摧毁派系的城堡。

次要目标：摧毁俄国人的城镇中心。

此关不能造铸炮厂，虽然会不停有大炮从地图西北角送来，但要到达我方基地需要经过派系的势力范围，很难保证其安全，而有座印加神庙就在基地旁边，极易防守，此战容易演变为持久战。要快的话不如用这些送来的大炮吸引对方注意，城镇中心则全力升级，先用卡片在基地西侧围墙内造座城堡协助防守，然后升级和卡片都选择工厂，这样可用工厂生产免费的重炮，其余卡片则投入到臼炮、火箭和轻步兵炮上。当拥有5门以上重炮，以及从卡片得来的3门轻炮、2门火箭和3门臼炮之后就可对西边的派系堡垒展开攻击了，轻炮、重炮在前，火箭在中，臼炮在后，这样的搭配足以摧毁敌人的城堡和堡垒防御，敌人的步兵骑兵则根本无法靠近你，逐步推进直到摧毁堡垒中的城堡即可完成任务。

第8章 骷髅卫士的最后挣扎
Last Stand of the Boneguard

派系军队虽然被击败，但Beaumont已带着泉水逃往了古巴的Ossuary——派系的最后堡垒，Amelia一行当然不能放过他们，于是紧随其后前往古巴。Amelia和Kanyenke抵达了Ossuary要塞附近，但是美国海军并没有如约前来，Kanyenke认为新大陆政府的承诺恐怕不可信，但Amelia相信他们只是来晚了而已。不能期待美国海军了，Amelia决定登岸，靠自己的力量进攻。

主要目标：把Amelia带到城镇中心；支持到美国海军抵达（10分钟）；破坏Ossuary的岸基炮和神庙。

次要目标：摧毁派系的海军；同当地加勒比部落结盟；升级到帝国时代。

把大帆船靠岸，同时让两艘小运输舰开始捕鱼（一会有艘大型三桅帆船来骚扰，直接轰沉就是了），所有人登陆以后先向东到地图边界然后转向北来到哈瓦那的城镇中心，这时可获得大篷车，在3座金矿附近尽可能贴着哈瓦那的建筑展开，然后一半农民开始采金，另一半到哈瓦那的农场去采肉，有卡片后贴着哈瓦那的马厩建座城堡，这样至少前期的防御是没问题了，再有卡要700肉和700金，以求尽快升级到工业时代（要工厂），然后派农民到东侧海滩上建座码头，然后农民全力砍树，运输船捕鲸，工厂出重炮，卡片半数资源半数部队，这样基本上能防住敌人中期的进攻，同时升级炮击，派系的岸基炮并非超级岸基炮，生命值只有2500，升级炮击的臼炮舰远程射击一下就可收拾掉，然后用臼炮舰远程攻击派系神庙就能完成任务了。

Beaumont大势已去却仍想杀死Amelia，幸亏Kanyenke及时发现，眼疾手快推开Amelia，自己却挨了一刀，就在Beaumont还想再次行凶时，一声枪响，这个恶棍终于得到了应有的下场。士兵们抬来几个沉甸甸的箱子，Amelia和Kanyenke打开一看惊呆了，里面竟全是西班牙人搜刮来的黄金。

FIFA 06

FIFA 06之王道指南

■品游轩 苹果熟了、大漠奇侠

精品 总评 8.2

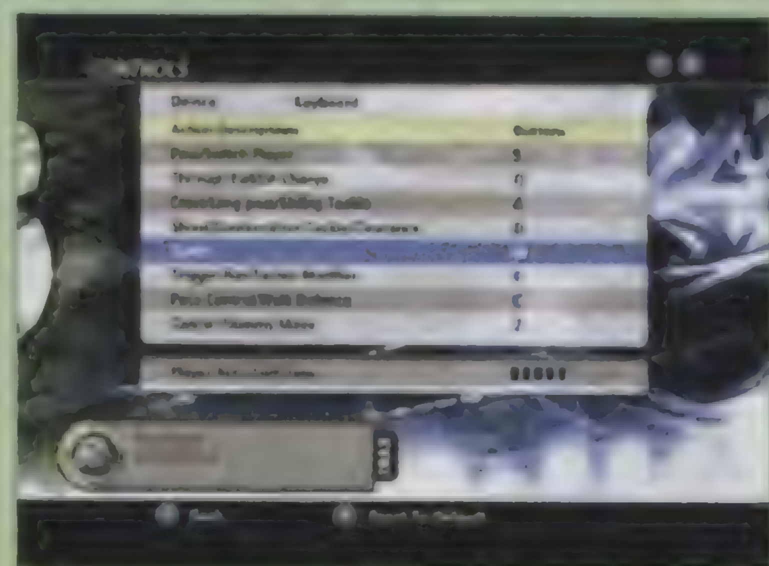
制作	EA Canada
发行	EA Sports
载体	DVD×1
类型	体育
语言	英、法、德、意、荷
环境	Windows 2000/XP



配置要求
CPU：Pentium 4 1.5GHz
内存：256MB
显卡：32MB以上
硬盘：3.6GB

2005年带给中国足球的是不堪回首的悲情岁月。国家队早早告别了世界杯，中超赛场一片混乱，"球霸"事件等各种闹剧相继上演，从俱乐部球队到国少队多次被他国球队大比分击溃……纵然有国青队在世青赛上的亮点闪现和国家队对阵德国时的虽败犹荣，却依旧无法舒解万千球迷心中的痛。这时候，逃避现实的球迷可能只有从游戏中寻找些许慰藉。

收录了21个联赛，1万余名球员资料的FIFA 06是作为一个怀旧和致敬之作推出的，游戏中带有对该系列历代作品的回顾，也包括曾经的足球巨星们的个人资料和精彩进球集锦，这些都让玩家欣喜不已。FIFA 06对电脑配置的要求有所提高，玩起来画面一顿一顿的朋友就不要勉为其难了，而那些感觉按键后球员动作反应慢了半拍的情况，也是因为电脑配置过低。如果你的键盘确认没有故障，那么可采取降低画面分辨率和细节的方法，或选择最大安装模式，另外还可采取关闭小地图和解说音效等办法追求比赛的流畅。


在官方网站下载"FIFA 06 Patch 1"之后可以解决不能存储自定义键位的问题


Shift键与Z键的假动作是FIFA 06值得钻研的要点之一

游戏操控

经过历年改进，FIFA 06的游戏操控似乎已趋向于定型，但此次新加入的战术切换设定和对定位球设计的大幅改变还是让FIFA 06和前作有很大区别。战术切换要用小键盘的2/4/6/8数字键和E键进行设置，这使得比赛时调整阵容和更换打法比过去更容易和直观。另外，Z键和C键也有了不同的作用，这样改动的效果是好是坏，需要玩家在游戏中自我体会。

1.基本键位

方向键：控制球员跑动方向或踢球方向。

A：进攻时为长传（有蓄力条，边路下底时双击A为低平球传中），防

守时为倒地铲球。

S：进攻时为短传、防守时为切换所控制的球员。

D：进攻时在本方半场时为长传（无蓄力条）、在前场时为射门（有蓄力条），防守时为盯防带球队员并伺机抢断。

W：进攻时为传直线球、塞空档以及争顶头球，防守时控制门员出击。

Q：进攻时为呼叫球员预先跑位、防守时为战术选择辅助键。

E：加速（有蓄力条）。

Z：连击为踩单车过人，接短传球时为漏球，控球时可取消长传、射门等蓄力动作。

C：进攻时为跑动中停球和缓步控球，防守时为贴身防守。

Shift：与方向键等配合作出多种花式过人动作（详见下文）。

F1：打开帮助文档（仅在菜单画面有效）；

F2~F8：改变视角。

F9：开关小地图。

数字键2/4/6/8：进攻战术选择。

Q+数字键2/4/6/8：防守战术选择。

数字键5：进攻和防守的平衡度选择。

A：跳过动画画面，进入下一环节。

Esc：比赛暂停、呼出菜单界面（或返回游戏）。

2.组合键

组合键是许多玩家喜欢的游戏技巧，FIFA 06在这方面和前作没有太多变化，但可作出的细节动作更为丰富。Shift键与方向键配合的假动作种类更多，以下列出一些常用组合。

连击Shift：踩单车。

Shift+上/下：斜方向拨球过人。

Shift+左、上/右、下：停球后突然向斜方向趟球过人（键盘需同时按两键，手柄上为画半圆）。

Shift+与球门方向相反键位：原地停球后拉。

E+Shift：大步趟球，配合方向键使用。

方向键+Shift：接高空球时向不同方向停球（停球离身体较远，某些情况下利于加速摆脱，偶然会作出挑球过顶动作）。

Q+W：高空直塞，前场最有用的招术之一，看准队友的跑位给他传出高质量的半高球，极易形成绝杀。

Q+S：二过一，前场小配合的良招，适用于三角配合战术，球员将球传出后立刻快速向前跑位，这一组合键最实用的一点是接球者可不传，让传球者吸引后卫跑位，拉开空档。

Z+S：假传，假传然后趟球向前，这是以Z键的动作取消功能为基础的组合键，A+Z或D+Z组合有相同效果。

Q+D：吊射，形成单刀后，前锋面对出击门将的吊射（需要蓄力较长），罚点球时为踢出勺子。

C+D+方向键：假射，面对门将时横拉闪开空档，但动作较慢，不如“Shift+上/下”实用（注意，FIFA 06中的假射必须加上下方向）。

3.定位球

对于定位球的操作，FIFA系列最近几作一直建议玩家使用其推荐的手柄来玩游戏。FIFA 06相对于过去，更加强化和方便了手柄在游戏中的使用，而使用键盘的玩家却会感觉很不顺手，这和游戏的多平台策略有关。照此趋势，可能以后的FIFA游戏会进化到只能使用手柄才能体会到其设计精髓的程度。以下为大家详细介绍几种定位球的操作和注意事项。



大力开角球造成守门员脱手是很有用的战术

掷边线球：和前作相同，先按S键选择掷给附近的哪一位队友，一般有3人可选。选定后可用方向键控制接球队员的跑位，最好是突然起动甩开身后的防守球员，然后按A键将球掷给该球员，距离远的话可长按A键蓄力，掷球队员会后退两步，助跑后将球大力掷出。



直接任意球踢出弧线的关键：按“Shift+左/右”让球员移动到屏幕最边缘，直到他头上的黄色光标指向左为止

角球和间接任意球：发角球和间接任意球取消了之前选择发球接应球员以及战术的设定。注意，单按A键是传出半高球，按Q+A则出现大力发球效果。开角球时，可选择按S键开出战术角球，前提是角球点附近要有本方的接应球员（电脑的战术角球存在Bug，很容易直接把球开到玩家脚下，注意多加利用打反击吧）。



考虑到弧线的影响，开球时屏幕应大约对准门将所站的位置

直接任意球：FIFA 06的直接任意球设计几乎重起炉灶。玩家比较熟悉的是，系统默认提供了一个射门力度的参考区域，即力量槽上的蓝色区域，一般偏

出蓝色区域的话，命中率就直线下降。当然，同时需要考虑射门角度、球员数值等，并非力度按到蓝色区域之外就不可能命中。直接任意球有以下需要注意的地方。

a.弧线。踢出贝克汉姆那样的圆月弯刀是玩家的终极目标，但如何在FIFA 06里踢出弧线球一度成为BBS上讨论最热烈的难题。以右脚球员为例，当他面对球门，而罚球点在弧顶附近偏左的位置时，我们习惯上打球门的左上角。首先，按"Shift+左/右"调整球员面向的位置（注意，此时调整的是球员面向的位置，而非让屏幕中心对准球门的某个位置。此时如果按"Shift+左"，球员就会向屏幕的最左边移动）。当球员移动到最左边，松开"Shift+左"，用左右方向键调整屏幕中心指向的方向（注意，此方向并非对准球最终落入球门的设想点，而是球发出时正对的方向，一般要让屏幕中心对准球门正中偏右的位置）和球的吃力点（用方向键上下调整吃力点。按上，则发出的球下坠比较明显，向球门下方而去，容易被门将得到；按下，则发出的球下坠不明显，适合打上角。如果打上角，推荐调整球门横梁高度到罚球者耳朵的位置）。此时，只要按D键射门就能看到明显的弧线效果了。

b.两人配合。许多玩家对屏幕上"8 Call 2nd Player"的提示感到茫然，实际上可按键盘上的C键召唤第2名球员。第2名球员跑来踩住球后，玩家按出射门力度，第2名球员将球一拨，主罚球员就会拔脚怒射（推荐用Q+D的大力射门射球门上角，命中率很高）。这种战术对于位置比较正、35米左右的任意球十分有效，前提是不碰到对方出现舍身堵枪眼的球员。



这种罚球方式无疑是FIFA 06得分的利器

系统指南

1.我的FIFA 06

进入游戏后，游戏首先会让玩家建立一个文件夹。其中存储有玩这款游戏的一些基本信息，如画面分辨率、操控键位的设置等，相关设置一有改变后就会提醒玩家是否覆盖这个存档。FIFA 06的存档方式和前作有所区别，存档文件位于"我的文档"下的"FIFA 06"文件夹中，每个存档文件的文件名中会显示出玩家是以何种模式来玩这款游戏的，比如经理模式或赛季模式等，一目了然。游戏中球员资料虽说是同类游戏中最齐全的，但也不



选择不同球场和天气的效果在队徽的背景画面上可以直接看到

算是很新的，比如：曼城队中还有小赖特，而中国国家队中的主力后卫竟然仍旧是范志毅。而且球员的相貌也基本没有太多进步，有时还出现一些令中国玩家哭笑不得的谬误，如郝海东成了一个满脸络腮胡子的大汉。让铁杆球迷最开心的是，游戏设计了一支足球巨星元老队，其中有坎通纳、巴雷西这样的老将，号称"经典11人"（Classic XI），要玩到这支球队可不是一件容易的事。

相比前作，FIFA 06增加了9座真实球场和3座虚拟球场。在选择球队时，按Q键可选择球场和天气等条件，但这仅限于试踢模式（Kick-Off），在经理模式和联赛模式中无法实现。在比赛画面显示上，FIFA 06大大加强了玩家的选择可能，如比赛画面是可设置有无主裁判的，而且可设置出现边裁。这些都可在My FIFA 06-Game Settings-System中自己设定。至于比分、球队名称、球员姓名的显示方式，更可自由设置。

2.士气

在比赛画面左上角的比分显示栏中，你会发现比赛双方名称旁边各有1～3个不等的小方块，而且随着比赛的进行不时发生数目上的变化。这几



当AC米兰4球领先时士气的差别十分明显

个小方块代表的是双方目前的士气（或进攻欲望），如3个方块时为进攻欲望高涨，1个方块则代表进攻欲望低落。实战中，当一方以4：0的悬殊比分领先后，弱队就只有一个小方块了，而强队就会有3个。有趣的是，当他们再攻进一球比分变成5：0时，往往会出现双方士气同时低落的情形——原来这时大局已定，双方都无心恋战了。

3.规则

游戏中有利性原则运用得很好，当一方犯规后，如果此时皮球依然控制在被侵犯方队友的脚下，那么画面左上角会出现一个黑衣裁判摊开双手的图标，示意比赛继续。虽然国际足



没有使用新的越位规则对玩家来说未必是坏事

联已在世青赛等重大比赛中实行了新的越位规则，但FIFA 06作为国际足联官方授权的游戏却并未采用。FIFA 06首次增加了手球犯规的判罚，如果对手在禁区内故意手球犯规，那么毫无疑问将吹罚点球。罚任意球时，玩家会看见画面左上角出现的皮球离球门的实际距离显示，让你考虑一下是

否进入了罚球球员的有效射程。以前的作品中，守门员可较长时间地拿着皮球在禁区内拖延时间（其实也谈不上拖延，此刻游戏的计时器往往是停止运作的），而FIFA 06引入了持球超过6秒即判违例的规则。门将持球后，画面上会出现一个秒表图标，并且会开始6秒倒计时。

4.游戏模式

和前作几乎一样，FIFA 06设计了多种游戏模式，除了试踢模式以外，有"经理模式"（Manager Mode）"联赛模式"（Tournament Mode）以及"自创联赛模式"（Create Tournament）可供选择。而对于初级玩家，"训练模式"（Practice Mode）是必不可少的。联网模式除了过去的两名玩家直接联网游戏之外，还增加了上EA官方战网捉对厮杀的模式——Play Online，



国内玩家对官方战网只是可望而不可及

由于目前国内网络条件的限制以及游戏尚未有在国内正式发售的迹象，所以远程联网游戏还有一定的难度。而且此次游戏对联网对战的支持不太理想，即便是通过浩方对平台联网对战也有诸多问题。

5.球员状态

比赛中，当屏幕下方球员名字旁出现了一对红绿方向相反的箭头时，代表此球员非常疲劳，需要立即将其替换下场。同样，如果球员名字旁边出现红十字图标时，代表他已在比赛中受伤了，赶紧让替补队员上场吧。比赛过程中球员的蓄力条和体力槽显示有一定的变化，体力槽在屏幕下方名字的下方，从颜色上看分为金、银、铜3种级别，而且此颜色不是一成不变的，在比赛中会根据球员的实



游戏里的中国队素质太差了：比赛还没完就有3人体力透支，还有一个重伤员



卡卡无疑是AC米兰的中场核心

时状态来不断变换，具体规律尚无法掌握，唯一可肯定的是，那些大牌球星出现金色体力槽时是较多的。蓄力条在名字的上方，罚球时需要蓄力至一段蓝色区域，这样方能踢出力度刚好的效果。在"经理模式"中，每场比赛结束后会自动给出己队的球员评分，其中最主要的属性值是下面3项：OVR代表球员总体水平数值，因为随着球员经验值的增加或减少发生相应变化；FORM，就是该场比赛表现的评分；AVG指该球员赛季开赛以来每场比赛FORM数值的平均值。注意观察这些评分，对于掌握球员的状态是很有帮助的。

赛场中央

1.球员属性

要想踢好比赛，首先要分辨清楚球员的类型和特长，FIFA 06中新设计了一系列反映球员能力的图标，在


只有天才的射手才能享受这美妙的一瞬

球员属性（Player Bios）中可看见，当然这些图标是球星大腕们特有的，资质平常的小虾小蟹可没有。现详细介绍如下。

超级射手图标：前为战靴，背景为标靶图案，如舍甫琴科。

中场组织者图标：10号球衣图案，简单明了，如德科。

防守型中场图标：伸出一条腿截住足球的图案，如维埃拉。

后防核心图标：伸出一只大手的球员图案，如里奥·费迪南德。

快马前锋图标：生有翅膀的战靴图案，如鲁尼。

盘带大师图标：胸部有盾牌的球员图案，如德尼尔森。

以上图案按颜色分金、银、铜3种级别，其档次高低一看即知。有些球星名下可能拥有两枚图标，比如，克雷斯波既是超级射手，又是盘带大师。

2.战术

在比赛开始之前，确定首发人员名单和阵容设置和过去没有太大区别。在阵容示意图中需要注意的是，


在帮助模式里有清楚的战术演示

前锋由土黄色圆圈表示，紫红色圆圈代表中场球员，绿色圆圈表示后防队员，而褐红色代表的则是门将。游戏的核心设计在于比赛战术的实施模式。进攻和防守战术各有4种，具体如下。

防守反击（Counter Attack，CA）：此战术运用于对手实力超过自身，而且其攻强守弱格局较明显之时，本队需要配置1～2名速度快的前锋游弋于前场，更能捕捉战机，收到奇效。

边锋战术（Wing Play，WP）：这是两翼齐飞，沉底传中的

套路，曾是上世纪80年代末90年代初中国国家足球队的看家本领。此战术在对手只配备3名后卫，而且左右边后卫有插上助攻习惯时最益使用。比如对阵皇马时，本方需要配备左右两名速度快、脚法好的边锋，中间配备1名维埃里式的强力中锋，充分利用球场宽度、头球得手是边锋战术最常见的结果。

超限战术（Box Overload，BO）：进攻时在后场仅留少数几名后卫，而其余人员全部投入到前场进攻的一种战术。尤其是在皮球进入禁区范围后，可在对方半场投入5~7名球员全力围攻。适用于敌我双方实力悬殊之时，弊病是容易被对方打反击。


超限战术是进攻的法宝之一，起码可以调动球员积极地向前跑位


造越位是一把双刃剑

三角配合战术（3rd Man Release，MR）：这是一个局部小范围配合的战术。在传球者和接球者之外，有第3名球员在场地的另一端积极跑位接应。在过去的FIFA系列中，我们经常只需要控制带球者和接应者，此战术的引入使得游戏和真实比赛更加接近。

紧逼防守（Pressing，PR）：适用于对付弱小球队的情况，也适合于本队士气高涨、体力充沛的时期，此战术屯重兵于中场，整体阵形靠前，球员在中前场寸土必争，给予对手巨大的压力，是一种崇尚进攻的现


数字键5可以调节基本的攻守策略

代流行打法。但全场紧逼打法的冒险性也显而易见，引诱对方压上而后伺机反击往往是对手乐于采用的针对性战术。

越位陷阱（Offside Trap，OT）：风险巨大的战术，但也是对付对方站桩式前锋的有效办法。造越位的战术使用得当可重挫对手信心和士气，但如果落入了反越位的陷阱也将遭到致命的打击。

区域联防（Zonal，ZD）：主要的防守战术之一。每一个队员根据位置划分一定的防守区域，在划定的范围内，主要采用站位的防守方法，而不紧盯人。这使进攻一方传接球比较容易，而在同一区域内出现两个以上进攻队员时，防守就变得困难和比较被动了。这是现实中意大利球队最喜欢的战术之一，也是其著名的混凝土式防御体系的基础。

平行站位（Flat Back，FB）：中国足球有句经典名言“一提起霍顿，就想到平行站位！”霍顿留给国人印象最深的就是平行站位的4-4-2打法，虽然4-4-2还有菱形站位的变种。平行站位是一种中庸求稳的打法，也最适合采用进一步的造越位战术。缺点是难以防守对方的身后球和直塞球战术，尤其怕对方疾如脱兔的前锋。游戏中采用这一战术，会让混乱的后防线迅速重新回到平行站位状态，然后给下一步的造越位作准备。

前面我们提到了游戏中球队的战术调整采用了全新的方式，以小键盘上数字键2/4/6/8来替代前作中的相应操控。以进攻战术的选择为例，当你在比赛中按下这4键的任意一个或多个时，画面上会出现一个分成4块的圆形图标，4块扇形图案上分别有战术名称的缩写。可一次选择多种战术，选定后圆形图标上的扇形部分会呈黄色。而在选择防守战术时，要按住Q键后再按数字键2/4/6/8来选择。这里需要注意的是，4种进攻战术可同时选定，而防守战术中也可选择多项，但PR和ZD只能二选其一。此外，不要忘了数字键5的作用，按下此键，4个战术图标的中心会出现一个小圆圈。循环按数字键5，圆圈中会出现3种状态：箭头向上表示主攻战术，箭头向下表示主守战术，无箭头表示攻守平衡。

3.士气和经验的提升

士气和经验是本作中球队非常关键的因素，如何提升它们？下面笔者列出一些策略，供玩家参考。其中提高士气的策略有下列3种。

a.赢球是提升士气的根本之道，输球后士气降低几乎是必然的。而当你的球队干掉了联赛中最强有力的竞争对手后，如率领AC米兰击败了尤文图斯，士气将大为提升。

b.对球员的上场时间采用轮换制，让每名球员都能得到充分的上场机会。久疏战阵的球员郁郁寡欢，肯定会降低球队的士气，所以对有实力的球员要轮换派遣上场。

c.连续多场密集的赛事后，疲劳的球员肯定会影响整个球队的士气，采用多套阵容轮流比赛有利于让球员得到休


击败一支强队是提升士气的绝佳方式


搭配合理的比赛阵容对士气提升也有帮助

息的机会，降低球员的疲劳程度。

一场比赛踢完后，上场球员都可能得到相应的经验值，而那些替补席的球员则没有这样的待遇。对于替补球员和二线球员，有机会（比如无关



根据球员状态调整阵容

紧要的比赛、大比分领先对手的垃圾时间）要让他们上场试试脚，这样也可让他们增加经验值。还得提醒各位"教头"的是，在一支球队中，你会发现大部分球员踢完一场比赛后，得到的经验值几乎差不多，但几场比赛后，如果你发现有1～2名球员的经验值显著低于平均值，就得仔细观察他们在球场的表现了。如果排除伤病的影响，那么十有八九是由于你把他放在了不太合适的场上位置所致。比如一个右脚选手去把守左路，这样对其成长和发展就没有好处了。把一名球员放在其最擅长的位置上，可让其在比赛时发挥最大的作用，也会让其在赛后得到更高的评价。

4.比赛中的注意事项

实际比赛过程中可感觉到，FIFA 06再次强化了远射和下底传中的作用，尤其是远射，简直让人热血沸



重炮轰门，门将反应慢了一拍

腾。如果你的球队中有那种善于捕捉门前战机的灵巧型射手，一定要搭配一名擅长远射的重炮手，先由其远程发炮，对方门将多半会扑球脱手，然后再去捡漏是最省事的破门办法了。下底传中的伎俩曾在某代作品中因为太容易进球而遭到玩家一致谴责，这次的效果虽然没有上次那样突出，但也让进攻方占了一定的便宜，这种手段的要点是边锋速度要快，得球后坚决传边路，如果能甩开防守队员快速下底，那么往中路的传球就很容易形成破门良机。这里的诀窍是，如果对方中路防守队员没有及时归位，而我方接应的中锋已埋伏在大禁区内时，双击A键可传出速度快的低平球，否则最好传出高球让中路的高大中锋占位抢点。相对而言，前场无球队员的自动跑位这次弱化了，如果你不对相关球员点击Q键命令其行动的话，不会有人主动进行突前抢位，这一点需要特别留心。



要善于用A键的低平球传中找接应点



游戏中铲球的难度增大了很多

防守方面，保持阵形依然是最重要的。如果不是特别关键时，如临终场了还落后对方一球，千万不要全体贸然压上进攻，那样很容易被对方钻空子打身后球。在禁区内防守时，应慎用倒地铲球，因为本作中对手前锋十分灵活，铲球较容易遭致点球判罚。在靠近对方带球球员时，连续按D键会出现伸脚卡位抢断皮球的动作，这和过去D键的防守动作有一定区别。还要注意的是，在本方半场抢断成功后，马上运用D键新的作用，长传找前锋打反击是十分有效的手段，可打对手一个措手不及。

场外风云



入主某俱乐部后，媒体马上会在体育版以头条发布消息

自从前作中的"经理模式"得到强化后，玩家反映十分理想，FIFA 06中这一教练模式也得到了开发者更多的重视。本作设计了长达15年的教练模式，让玩家可完全投身于跌宕起伏的教练生涯中。

1.教练组

进入此模式后，首先是创建新教练，可惜的是教练的国籍选择没有中国（不过这似乎也在情理之中）。开始阶段，你可执教的球队是有限的，待以后水平提高后，可担任全球10个大区不同联赛球队的教练，甚至是元老队。除玩家亲自担任主教练外，属下的教练组由8名成员组成，他们分别是：前锋教练（Striker Coach）、中场教练（Midfielder Coach）、防守教练（Defence Coach）、守门员教练（Goalkeeper Coach）、谈判代表（Negotiator）、球探（Scout）、体能教练（Fitness Coach）、球场经理（Stadium Manager）。这些成员也有着从1～10不同档次的能力水平，玩家可为球队聘请更高水平的教练员，但付出的薪水也要高许多，所以要先考虑俱乐部的财务状况再作决定。FIFA 06中这些教练组成员也将随着经验值的积累而提升自己的级别，这算是全新的设计了。

2.教练

教练头像旁边的数字和尖状图标代表了教练的声望，数字越大（最高是10）、尖状图标越多代表声望越高。完成了老板下达的任务指令和率



主教练的水平和他的头发数量成反比

领球队取得胜利是提高声望值的直接方法。同时，比赛失利甚至遭到老板的解聘也会让你的声望降低。保持高声望值有利于吸引球星前来投靠，也会让大公司乐于掏出大把的赞助费。教练的属性中有一个一金一银两个齿轮咬合的图标，这是代表球队的团队精神和战斗力（Team Chemistry），此属性值的高低表明了一支球队内部是否和谐和富于朝气，士气和经验是提升此项属性的两个关键。战斗力强代表球队士气旺盛，在比赛中容易超常发挥水平。那面蓝色的小旗子代表的则是球迷的支持程度（Fan Support），支持程度越高，对球队在比赛中的发挥当然越有好处，而且还能给球队带来更多的票房收入。球迷的支持程度和主场的门票价位有着巧妙而复杂的关系：球票贵了，可能会赶跑球迷；球票便宜了，可能又会影响球队收入。这其中的奥妙需要各位教练好好斟酌其中的门道。下面的那把小锁图标代表的是教练的职位牢靠程度（Job Security），赢得比赛是提升此数值的唯一办法，连续输掉比赛就离你卷起铺盖滚蛋的日子不远啦。

3.转会市场

复杂的转会中心（Transfer Central）包括"转会市场"（Transfer Market）"成交历史"（Negotiation History）"本队球员列表"（Club Player List）几项。"转会市场"中会列出当前所有被挂牌的球员，你可向这些球员开价（按C键会弹出球员搜索菜单）；"成交历史"中显示了本队涉及球员交易的一切情况，当你开价被拒绝就可来这里查询详细原因；在"本队球员列表"名单中，教练可将多余的或能力太差的球员挂牌出售或租借出去。

那么，如何才能在茫茫人海中挑选到合适球员来补充自己的球队呢？这就要学会辨认球员的几种属性图标



球探搜索到一名韩国的希望之星

所代表的含意。球员旁边有一个正在说话的红色小人图标，代表此球员正在和俱乐部展开转会谈判；蓝色带箭头的小人图标代表该俱乐部正在将其挂牌出售；黄色带箭头的小人图标代表该球员所属球队有意将其租借出去；绿色带箭头的小人图标代表此人是自由球员，满足他的个人要求，不需要转会费就可与其达成协议。另外，还有带红叉的红色小人图标，代表此球员已退役，带红叉的黄色小人代表此人已被其他俱乐部租借，带红叉的蓝色小人代表此人已与其他俱乐部签约转会。

转会市场上"待岗人员"的能力和要求主要看球员状态（Status）、转会费（Transfer Fee）、单场球员工资（Palyer Salary per Game）、合同年限（Contract Length）、对方已被出价次数（# of Bids）等几个数值即可。当然，如果他们背负着前文提到的球星标识就更容易识别了。

4.赞助商

新赛季开赛之前，必须和一家赞助商谈妥赞助协议，这可是俱乐部经营是否成功的关键之一。游戏里有包括adidas在内的至少35家赞助商可供选择，赞助金额越高的厂商，对球队成绩的要求也越高，请不要贪多。厂商支付的赞助金分以下几类。

单场出场奖金（Funding per Game）：每场比赛后即支付，不论输赢都会支付给球队。

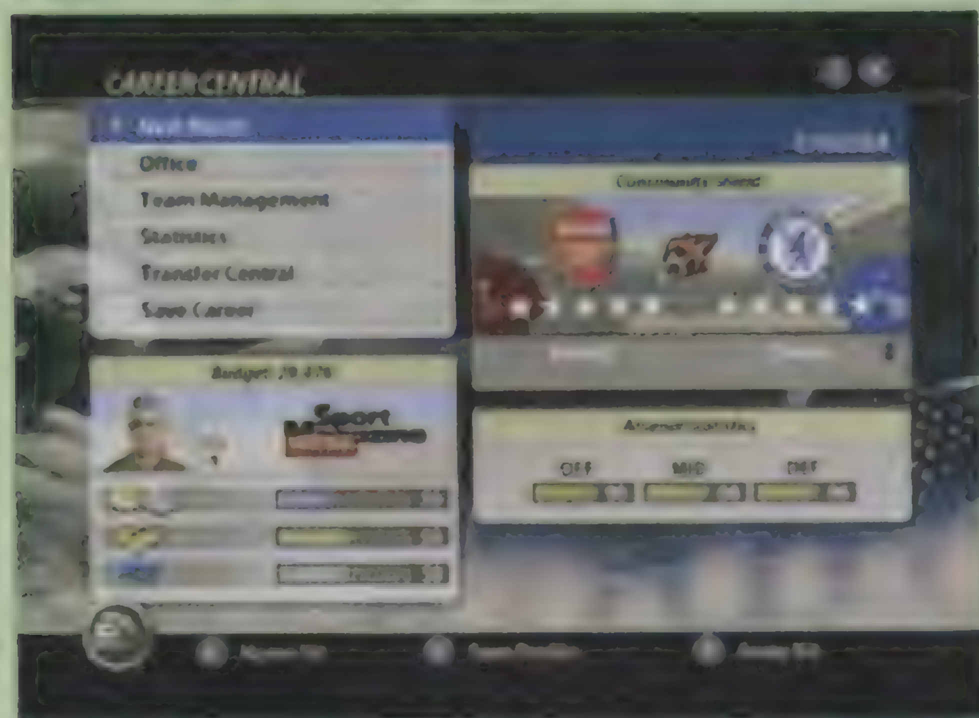
忠诚度奖金（Loyalty Bonus）：多为赛季后支付，通常附有支付条件，如连续多个赛季与该公司续签赞助协议、球队达到



一定名次等。杯赛奖金（Domestic Cup Bonus）：参加本国联赛以外的杯赛，并获得冠军后支付的奖金。

额外奖金（Extra Bonus）：通常为夺取洲际以上级别比赛冠军后获得的奖金。

5.比赛和日常事务


焦点之战将要打响，两队图徽间的喷火足球图标代表着赛况的激烈

赛季开始后，你可自己每场“亲自”踢球，也可纯粹只玩教练模式（类似CM），选择“Visual Sim”用文字来模拟比赛实况，或干脆选择“Quick Sim”直接模拟比赛结果。在球队的日常工作中，你可查看“办公室”（Office）项目中的细节，在这里可看到“赛程表”（Calendar）“外派球探”（Scouting）“教练组成员升级”（Staff Upgrade）“查看赞助合同”（Sponsor Detail）以及“光辉历史”（Manager History）。这里比较有意思的是，派出球探去搜寻世界各地的年轻球员，你可决定搜寻的时间，从短到长依次为Quick Survey、Good Scout和Deep Search，不同的搜寻模式需要由低到高的不同费用。找到年轻球员后，球探会询问教练是否和该球员签约，是否能找到“千里马”取决于球探的级别。

6.球队管理

教练可在“球队管理”（Team Management）中更进一步了解和调教球队，具体管理工作如下。

阵容（Squad）：确定比赛首发和替补阵容，按D键任命场上队长，按A键查看当前球员的详细资料。

罚球者（Kick Takers）：确定任意球等定位球的主罚球员。

编辑队服号码（Edit Kit Number）：编辑球员球服号码。

球员合同（Player Contract）：查看合同细节，如合同期限和工资等。

合同到期（Contract Alert）：提醒教练球队中合同将要到期的球员，是否续约取决于玩家自己。

导出文本（Export Team）：把球队具体情况以文件格式保存下来。

一场比赛之后，作为教练首先应关注的是比赛数据统计，在“Leaderboard”中可查看射手榜、平均入球、红黄牌等数据，在“Player Stats”中可查看所有球队的球员状态资料，而“League Standing”则是联赛目前的总积分榜。

7.财务

这次的教练模式和以往不同，每场比赛后会马上计算出财务状况，收入有“单场出场奖金”和“门票收入”（主场），支出的有“球员和教练组薪水”。游戏开始时，玩家在财务上很容易亏本。比赛之前会要求玩家确定门票价格的高低，定得太低收入太少，定得太高会影响上座率，所以一般定为中等，而关键或重大场次的比赛定为高价票则理所当然。主场的上座率和球队的成绩是息息相关的，这个不用说也知道。减少亏本的办法是选择合适的上场队员，因为只有上场的球员才需要支付薪水，所以对付弱队时要把那些大牌球星雪藏，以免浪费钱财。作为教练，连续多次比赛失利后会被老板解雇。同样，连续多场比赛后球队入不敷出也会被炒鱿鱼。



文字模拟的焦点之战，切尔西反败为胜


任命迪斯丁为曼城队队长，注意其头像旁的金色队长袖标

终场哨

这次的FIFA 06很像一套经典电影的DVD，收录了许多花絮和周边内容，因此显得格外具有收藏价值。进入游戏后你可发现有EA Sports Reteo和EA Sports Extra等选项，在其中可看到对巴塞罗那前锋埃托奥的专访视频、过去一个赛季欧洲四大联赛的精彩回顾、EA精选的十大精彩入球视频、FIFA系列游戏回顾以及退役足球巨星的相关资料等，内容精彩纷呈。加上游戏内容本身的丰富，所以即便多年来面临“胜利十一人”系列的强大竞争压力，这次EA的官方网站上也能豪情万丈地宣称：“FIFA 06 gives you as much football as you want, whenever you want.”


和巨星们一道，去追寻那些远去的足球记忆吧！



这是一款科幻题材以未来为背景的即时战略游戏，具有电影般丰富的剧情，玩家交替扮演男女两个角色，随着剧情发展控制4个种族的军队攻城夺营，每个种族都有独特的科技体系和兵种单元——ED拥有传统的人类建筑体系，玩过“红警”的人都不会陌生；LC的建筑可层叠累加，望过去如一幢幢摩天大楼；UCS则只有寥寥几种主要建筑，在建筑周围可修建附件来增加功能；最有趣的是Alien种族，利用生物克隆和进化来发展军队，抛开了建筑和单位上限的束缚。

本作具有角色扮演的元素，主角都有生命、智力、装甲、伤害等属性，在游戏中可搜集各种枪械、道具使用。游戏中还有英雄人物可雇佣，他们都拥有强悍的战车和武器。雇佣英雄是某些关卡中的必施手段。

地球2160

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

良 总评 7.8

制作	Reality Pump
发行	Midway Entertainment
载体	DVD×1
类型	即时战略（RTS）
语言	英文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

文化、包容性 7.0　上手难度 7.5　画面 8.5　音效 8.0　创新 7.5　剧情 7.0

配置要求
CPU：Pentium 4 1.5GHz
内存：512M
显卡：128M
硬盘：1GB



任务1：异星坠落 Hawkings Crater

飞船坠毁后，Michael拾起身畔的药包，开始寻找失散的战友，路上按照系统提示进行操作训练，熟悉旋转视角、切换对话信息和任务目标等。沿东南边的山谷绕过去，途中消灭敌兵抢到步枪，切换物品菜单（I）选择Use。找到第2小队，得知第3小队坠落在地图南部接近敌军基地的位置，以目前微弱兵力还难以帮助他们摆脱困境。

带领手下沿山谷往地图中部行进，阻路的石块开枪破开，离开山脉会遭遇LC军队的袭击，将队伍切换至爬行（C）和攻击模式（F）。行进至中部绿洲建立基地，打开建筑菜单（F7），建造殖民中心（Colony Center）。这时两辆采矿车（MIG）抵达绿洲，派它们去收集水，接着在殖民中心旁修建发电机（Energy Generator）、储藏库（Storage）、出口（Exit）和兵营（Barracks），便可利用兵营生产步兵了。研究所（Research Center）用来发展科技，开发运输机（AN-85）和火箭

操作键位表

视角	键位
视角放大	PgDown
视角缩小	PgUp
仰视	Home
俯视	End
顺时针旋转	Insert
逆时针旋转	Delete
默认视角	.
FPP模式	CapsLock
PIP模式	Q
PIPFPP模式	Ctrl+Q
跟随目标	Alt+F
切至下一目标	Alt+数字0
最近事件位置	空格

系统	键位
系统菜单	Esc
快速存档	Alt+F1
快速读档	Tab
存档	Alt+F2
读档	Alt+F3
物品栏菜单	I
目标菜单	Ctrl+G
建筑单元菜单	F1
科技树菜单	F2
建筑说明菜单	F4
盟军菜单	F5
资源菜单	F6
建筑菜单	F7
地图	F8
指令菜单	F9
对话框	回车
对话记录	F10
暂停	Pause

技术（Rocket Technology）便可生产火箭兵了。派步兵守卫基地的南部，敌人会陆续由南方小路过来骚扰，同时修建车库（Production Hangar）生产战机（GAZ-49P），金属会发生短缺，派一辆采矿车前往基地的东北方采集金属。不久接到将军通知：地图的东南方有队友被敌军俘虏。在地图正南方有一架坠毁的运输机，里面有储存重要数据的电脑，务必要尽快将其摧毁。首先率10余名兵力往地图南方进发，找到运输机后派Michael收集附近的定时炸弹，然后使用“设置炸弹”（Setup Bomb）的按钮将一枚炸弹放好，顺利将运输机炸毁。率领大约20名步兵和几架战机前去营救战友，清除沿途的士兵，在东南方找到敌人的监狱，将敌人引出来然后射击山坡上的圆石，石头滚落会将敌兵杀伤大半，冲入监狱摧毁四角的发电机解除光栅，救出里面被俘虏的老兵。

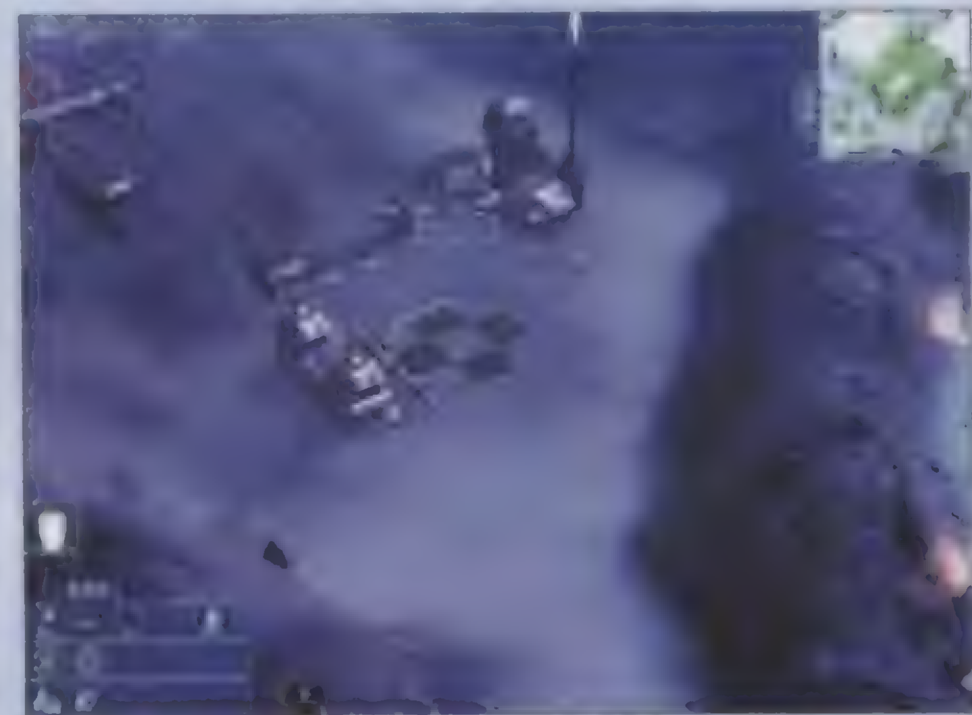
最后率队朝地图的西南角移动，那里是LC的军事重地，由于防御严密，需生产运输机将步兵输送到山顶，着陆点选择敌人基地的东方，主要建筑上都有战斗舱，要集中火力先击毁，逐步推进将基地建筑拆掉，完成任务。

任务2：拯救博士
Who goes there?

Michael接收到一组奇怪的信号，于是将飞船降落到陆地上前往Fox 5基地调查，将军命令他不惜一切代价解救Van Troff博士，但对于博士的详情却讳莫如深。先将Michael身上的化学重型装甲穿上，往西南方的山坡爬上去，不必理会途中的炮塔，只要不断跑动便不会被火箭击中。

在南方找到一片废弃的基地，在中央找到一个降落点，随后一架运输机在此降落，增援部队抵达。率领部队往西南的山谷搜索发现尸体遍布的兵营，随后身后腾现一片火光，运输机被敌军的伏兵炸毁了，接下来要寻找通信中心来与总部联系。往前听到扬声器里传来Van Troff博士的声音，他请求Michael救他出去。

在南方找到一个阴森的山坳，里面有些怪异的建筑，接近时被敌人的炮火阻击，于是全员撤退寻找爆破这些建筑的方法。派Michael往附近的峡谷行进，在建筑外找到药包X3和定时炸弹X5，然后将队员安排到山坳外的掩体后，让Michael冒着炮火跑进山坳放炸弹，他身上的药包会自动补血，不会有生命之虞。在将所有的建筑炸毁后，队伍穿过山坳往东北行进找到通信中心，与将军联系后又有一批援军抵达，在15分钟后将附近的所有建筑炸毁，任务完成。


在这里找到大量的药包和定时炸弹

任务3：错失传输
Lost transmission

本关目标是摧毁GPU建在峡谷的一座基地，里面有大量的爆炸物。先在现有基地上建研究中心、储藏库、出口和兵营，派两台工程机采集金属和水，开发远程火箭、装甲和激光技术。在生产一定兵力后会收到将军的通知，在基地不远出现模糊的SOS信号，Michael奉命率部调查。

沿山谷往西方搜索，兵力保持在20名左右，消灭途中留守的敌兵，在西方找到一片被LC炮火摧毁的基地，烟火中找到一名受伤的雇佣女兵Noe，得知Edenites这个宗教组织在此修造一艘飞船，用来寻找一件上古神器，不过好像LC不喜欢他们，发兵摧毁了这里。为了打听到LC基地的位置，Michael答应为Noe寻找疗伤的药包。往西南方向走不远找到4个药包，回去交给Noe，得知LC基地位于地图正北方，周围有枪塔和光栅防护，里面有正在开发新型武器的工厂。交谈后Noe加入队伍，行动前记得拿上附近的火焰喷射器。

走不多远收到电子人Serenity_0345xnf_tdi#$（网络虚拟生命体）的信息，受托前往LC基地引起骚动，好使她有机会入侵敌军的网络神经系统。前往LC基地需要绕一大圈，途中还会收到电子人的信息，她被敌人网络的病毒致伤。接下来战斗有些难度，先多建几座储藏库，将制造单位提升至100以上。研究所重点开发装甲车的技术，多生产几辆采矿车开采水源，之后大力发展空中武力，如KA-74，用来对付敌军战机，而GAZ-N21和T-850用来攻击地面部队。敌人基地门口有3座双子枪塔（Twin Tower），我方首


在一座研究所里找到被困的Van Troff博士


为受伤的女佣兵Noe寻找药包

先将军队生产满员，先清理外围的敌兵，然后争取每次冲锋都摧毁一座枪塔，用KA-74消灭敌人的Athena，火箭兵和坦克集中攻击枪塔，再从基地补充战机和陆兵，如此反复将枪塔消灭光，地面部队便能长驱直入基地了，将基地内建筑摧毁（不要打里端的研究所建筑），任务完成。


争取每次冲锋都能摧毁一座枪塔

任务4：平定叛乱
Rebellion on Titan

在Titan星球发生了军事叛乱，本关Michael要从9号营地护送囚犯至总部。由开始的营地往西走找到9号营


控制墙上的加农炮消灭外面的军队和装甲车

地，在里面见到煽动叛乱的主谋Liu Han，他称帝国和将军隐藏了真相。就在这时外面叛乱的军队攻打过来，控制墙上的加农炮消灭外面的军队和装甲车，加农炮可在墙上移动。将来犯的军队消灭后，换上远程射击的枪（如Mortimer 49），离开营地往北方搜索，在一座炼油厂的仓库院落里找到15枚定时炸弹。

在营地的东部有5座防空炮塔，冲破那里的防锁线用炸弹将所有的炮塔炸毁，途中注意收集药包。杀到东部山顶的机场，驾驶运输机回到9号营地找Liu Han谈话，他说发现了一个与地球相似的行星，但帝国统治者故意隐瞒这一真相，希望Michael能协助他一起探索这一行星，建造万世的天堂，Michael并没有理会他的话。接下来的任务是平定叛军，此时叛军迅速包围9号营地，趁对话时将西北角增援的我方装甲朝营地调动，控制城墙上的加农炮朝敌军的装甲开火，围墙很快会被攻破，立即将Michael藏到营地的建筑内，坚持1分钟左右等装甲援兵抵达就可轻松消灭敌军了。

任务5：剿荡残敌
Relict

本关的任务是把守一座秘密基地，此时LC的舰队正在迅速赶来，必须在敌人到来之前修造好防御武器。为了让研究所生产防御用的加农炮，先在基地补充3座储藏库，派采矿车采集金属和水源，稍后将军传来坏消息，LC的先锋部队已抵达基地附近。将所有的KA-74和火箭兵调集到山坡的研究所附近，消灭不断骚扰的LC战机。金属总共要采集4组，每组10 000单位，采满一组交一次任务，金属矿附近要派几架战机防守。

采集任务完成后，加农炮会阻止空中的敌军着陆，接下来着手清理地图上的敌军。在基地修建研究所和兵营，开发生产火箭兵和狙击手，同时用车库多生产一些坦克，带上修理用的KA-78。敌军在西北山坡上有一片基地，让火箭兵在山坡下将基地里的双子炮塔和战斗舱等摧毁，敌军有一种自卫战机很厉害，重点用地面部队来进攻。在地图东北角还一片基地，派部队由南端路口朝上攻打，慢慢拆掉里面的建筑。

任务6：短暂和平
We come in peace

来到气候恶劣的火星，据将军讲这里的峡谷富藏矿脉，不久前派出的勘探队失去联系，为此Michael奉命前去寻找。由起始处往西走到山坡有一片营地，在里面遇到一群发疯的勘探队员，不分青红皂白就开枪射击，


将研发的科技产品组装到装甲车上


赶到LC的基地，发现这里已经被异种生物攻破

Michael无奈只有射杀他们。在营地里有很多采矿管道，往北走遇到可怕的甲壳怪物，杀光它们后收到将军的命令，要Michael前去附近的LC基地协商停战，双方一起出兵清除附近的生物，拖延3天时间才会得到补给。

接下来纠集所有兵力朝东北方行进，也可在勘探营地建立基地，不过以目前的兵力足够了。沿着蜿蜒的山

操作键位表

操作	键位
编队	Ctrl+1～9
选择小队	1～9
选择小队汇编至队伍1～10	Shift+1～0
选择小队移离队伍1～10	Alt+1～0
选择所有可见单元	/
选择所有可见步兵	;
选择下一相同单元	.
旋转建筑	小键盘回车
发送当前位置至盟军地图	Ctrl+S
记录命令	R
重复命令	Z
执行记录命令	X
切至下一目标	Alt+数字0
最近事件位置	空格

动作	键位
攻击	A
停止	S
防御模式	H
攻击模式	F
瞄准模式	T
爬行模式	C
着陆/飞行模式	L
开火模式	F
伪装模式	U
切换武器	W
使用药包	P
修理工具	M
使用电池	D
使用地雷	N

道前行，途中会遇到三两成群的怪物很好打发，在地图中部有一种貌似蛤蟆的怪物不要招惹，它的实力与坦克相当，从北部山坡绕过去。进入LC基地发现这里已被怪物侵占，将里面的所有怪物剿杀，与LC女首领Ariah谈话，双方同意休战3天，完成任务。

任务7：万夫莫敌 One against all

得到将军遇难的消息后，率军往西进入狭长弯曲的峡谷，在这里会遇到伏击，LC撕毁协定叛变。全员撤退回到起始点附近的Neva前哨，与LC指挥官发生争执，此时大批怪物朝基地进攻，在战斗中发现所有坦克的大炮都被人为破坏了，这时所有装甲车都无攻击能力。

首先生产3辆采矿车，分别飞到南北洼地收集水源和金属，



攻入敌军营地抢夺运载探测器的卡车

在基地修建仓库和激光塔，生产火箭兵来抵御怪物们的进攻。等生产一定兵力后要着手抢回大炮的设计图纸，恢复坦克的作战能力。派运输机载着火箭兵前往地图东北角的山谷，杀死那里的LC指挥官夺得图纸，此时生产的坦克能开火了。

率领军队往地图中部走，有南北两条岔路，西北方的火山群是怪物的巢穴密集地，建议先消灭它们解除后顾之忧。往地图西南方找到一处山丘，上面是LC军队据守的要地，空陆配合炸毁外围的激光塔，拆掉所有建筑，任务完成。



LC战役 Lunar Corporation

任务1：祖先信件 Ancestral Missive

在来自21世纪的探测器降落星球后失去了信号，Ariah率领手下搜索探测器的下落。往地图中部走，在岩浆包围的盆地中找到一堆残骸，探测器已不见踪影，与指挥官Lynn分析后，怀疑是附近的海盗或ED军队夺走了它。

往地图南方走找到水晶资源，在此建造基地。LC的建筑可重叠建在基座上，先建造太阳能舱（Solar Energy Modules）、生产舱（Production Module）和储藏舱（Storage Module），稍后建步兵训练营（Infantry Training Module）和研究所（High Technology Module），发展科技并生产步兵和战车（Apollo）。生产一定兵力后往地图正北方行进，沿途是延绵的火山余脉，LC的步兵可飞越，Ariah和战车则要兜一大圈。消灭零散的敌兵，在敌军主基地前会路过Smuggler的营地，不必招惹他们，从山坡冲过去。召唤佣兵的装甲卡车，率全军从一侧杀入敌人基地，重点摧毁防空炮塔，抢入基地深处派步兵进入那辆载有探测器的卡车，再冲出基地，护送卡车回到我方基地，完成任务。

任务2：抵御外侵 The Relict

本关任务是要保护Sebastian博士从事神秘遗迹的研究，基地里至少有一台发电机不能被破坏。任务开始派Ariah拾取防光束的装备，然后在基地修建储藏舱和太阳能舱，在3座发电机周围建造防御炮塔，不久会有零散的战机和坦克袭扰，炮塔配合步兵很容易歼灭。

接到指挥官的通知，ED的舰队正要着陆这个行星，指挥官正努力阻击他们。随后小心ED的T-850装甲车的远程投弹会迅速拆毁建筑，Apollo和步兵的脉冲枪是它们的克星。敌军会从各个路口实施突袭，将主力留在正中央随机应变，在击退几番进攻后收到指挥官信息，ED舰队已着陆，有大队的军团朝这边冲过来，这时率主力到北部山坡防守，击退这次进攻后任务完成。

任务3：火星突围 Mars

Ariah和Lynn乘飞行器来到火星被怪异生物击落，跟随Lynn往北跑，解决途中讨厌的蜘蛛，找到飞行器时发现闪亮的物体，



ED的军队随时攻击三座发电机器



敌军的最后强攻开始了，率军到北区抵御

Lynn在接近时被炸伤。此时一个庞大的机器人出现，正束手无策时援军赶到，解决机器人后率队往东方搜索，指挥官通知找到几个降落的机器人，派出的电子专家已将它们俘获。与此同时，西南方指挥官所在的基地遭受攻击，Ariah一行鞭长莫及，指挥官在基地覆没前传送过来一组从探测器中收集的数据。Ariah必须尽快赶到地图东北的Octan基地将数

据传送给长官。往前将机器人加入队伍，接下来的行军中注意收集修理工具和弹药箱，几乎每场战斗后都会找到。往前收到Liu Han的信息，他相信这份数据是发自生态类似地球的星球，他要一份数据以证实此推测，但遭到Ariah的拒绝。在地图中部的山谷驻有大队的敌军，先射击山坡上的石块，巨大的滚石会将山谷里的机甲砸毁一部分。穿过山谷在地图东北角找到Octan基地，接下来在南部路口修造防御塔，生产步兵和战车布防，敌人会进行短暂的进攻，捱过一定时间后过关。

任务4：人性光辉
LC-for the good of humanity

科技中心的Sebastian博士发来求助信息，有几名女研究员外出未归，希望Ariah能协助调查。朝东北角的基地进发，途中遭遇奇异的生物，进入基地与Sebastian和Van Troff博士交谈，得知帝国的科学家Van Troff在火星挖掘遗迹，从而引发了异种的侵袭，他的工作人员全部被杀。与Van Troff博士通信，得知他发现百万年前火星文明所遗留的军队，人类的火力是难以匹敌的。此时有大群生物进攻基地，危难中帝国陆军的Michael率队增援，在他将异种驱逐后，Ariah决定清除所有的异种巢


基地受到异种的袭击，危难时刻Michael率队增援

穴，但上司却命令她住手，要利用异种的力量消灭帝国的军队，Ariah听了很是愤怒，决定抗命进行剿灭行动。敌人的主力在干涸的河道附近，扫荡前先在基地发展科技生产，率领队伍由北往南清扫怪物，在河道里有大量的水源和水晶，在那里另建一座基地生产兵力，在河道东南尽头是怪物巢穴的密集地，不断地补充兵力摧毁之。将所有异种剿灭后，Ariah受到长官的训斥，命她暂时休整。Ariah从此走上背叛之路。

任务5：船舰机场
The Mars Spaceport

Ariah和Lynn带着Sebastian博士寻找离开火星的方法，拾起起始点的药包和定时炸弹，沿山道前行遇到小队怪物，将山坡上的石头打下来压死


杀入敌营抢到大量的装甲车


解救关押在囚牢里的战俘

它们。往前是一片LC基地，跑到山坡射击石块摧毁下面的防御塔，换上能量护甲便不怕电磁脉冲的攻击了。打开基地里的囚牢和Smuggler交谈，得知他也要前往机场，希望抢到ED的飞船营救被捕的头领Liu Han，于是双方决定合作。

接下来要抢夺南方基地里的几辆战车，路口有双子炮塔和激光炮防守，山坡上仍有石块，它们会将大部分炮塔清除掉，然后派Ariah跑过去放炸弹将最后的炮塔炸毁。冲进基地杀掉几名步兵，派队员全部换乘战车。然后要替Smuggler营救另一队被捕的同伙，他们被关在地图西北角的基地里面，途中要避开几座敌人营地，救出第2拨囚犯后到南边不远处夺取另一批战车，将囚犯装备上往东北角进发，此时已有10多辆战车了，沿途的炮塔很好炸毁，最后摧毁机场的防御网，派Lynn乘上里端的穿梭机离开火星，登上Michael押解战俘的船舰。

任务6：星际战犯
The prisoners

本关的任务是解救被俘的Edenites首领Liu Han，还有ED方面的战俘。任务开始迅速建造基地，在两侧矿区建工厂采集水晶和水，在基地内生产装甲和步兵，在此期间不断有敌军的装甲车进攻，召唤2名佣兵以解燃眉之急，将Ariah放到后面以免被杀死。

在抵御的同时，在基地和周围山坡上修建各种炮塔，建筑方面修战斗塔和机场，机场生产对付陆空军队的两种战机，陆地战车以Charon1和Apollo3为主，分别对付陆空军队。在敌军进攻势头减弱时，率部队朝东部进发，那边还有几座水晶矿，顺路解救几名战俘，战俘营只有少量的装甲车把守，建议经常存档，这里有战俘被救后不能触发剧情的Bug。救完6名战俘后，纠集兵力分别攻夺东北和西北的两座敌军基地，最后攻打正北的监狱，派Ariah跑到监狱触发剧情，最后护送Michael和Liu Han抵达不远处的撤离点，任务完成。

任务7：登陆慧星
Comet Cover

本关的战斗异常艰巨，要清除各条道路上的屏障，拆除敌军设置的防御建筑。任务开始位于西南角的路口，这里是3条道路的交汇地，敌人会从北方的两条道路进攻过来。建立


在基地外的路口部署兵力防御

基地后先在北部建大量的防空炮塔和双子炮塔，军队以擅长陆战的Charon为主，空中战斗以防空炮塔和战机为主力，随着队伍推移在沿途修建足够的防御塔。

起始基地的资源紧张，等敌军进攻松懈后，抽调兵力往西侧的道路搜索，占领那里的水晶矿，尽快地在附近修好防空炮塔，并留战车在此防守，敌军的战机和投弹车会很快抵达。占领水晶矿后结集兵力占领西北角的一块营地，沿着山道往东走进入正中的道路，从后方朝敌人发动进攻，基地方面同时行动，前后夹击清扫正中的道路，最后攻入地图东北角的营地，除了正中的方塔外的建筑全部拆除，任务完成。



任务1：冰冷坟墓
Frozen Coffin

降落到严寒的太空站表面，Michael要率领部队寻找太空站入口的发电机。由地图西南角朝东北角行进，沿途消灭零散的敌兵，途中还会有几座碉堡建筑，拆毁后能拾到修理工具和药包等物品。行至东北找到发电机，这里的防御较为严密，将队员切换至防守模式，派机器人和蜘蛛怪远远地投弹拆掉碉堡并清理周围的小怪物，最后炸掉发电机，完成任务。

任务2：生死通道
The Gateway

本关开始可生产机器兵团来作战了。任务开始往东北边跑，敌军的巡逻战车很快会开往巨坑，避开他们。往前拾到Chaingun，附近有水晶和金属资源，派工程车（Dron）在附近修建基地，电厂（Power Plant）生产电能，技术工厂（Engineering Facility）用来科研开发，能量发射器（Energy Transmitter）用来为覆盖半径的范围传送能


在地图的东北角找到一台巨大的发电机

量，精炼厂（Refinery）处理采矿车收集的资源，在这些建筑基础上还可增加升级的组件提升效能，比如在技术工厂增加轻型工厂（Light Unit Factory）可生产银甲士兵，增加重型工厂（Heavy Unit Factory）可生产机器人等重装甲单元。在开始有两辆采矿车位于地图西北和东北，将它们调过来收集水源和水晶，途中避开地图中央的敌军基地。

生产一定兵力后朝地图中央进发，那里分东西两座大院，西侧是生产基地，它要首先要清除掉，并留守兵力防止死灰复燃。东侧是大型加农炮的院落，围墙层叠并筑有大量的炮塔，要小心地逐层清除。在最里层是有坚固围墙的高台，最顶端就是要摧毁的目标，不过任何兵种的武器都打不到它，目前的科技还建不了机场，将里层围墙拆掉在上面建炮塔，或者召唤佣兵的坦克到围墙里面打，把加农炮建筑的血打光，完成任务。

任务3：行星落难
Wreckage

本关的地图是环拱中央的弯曲山道，正中央即是要寻找摧毁的巨型建筑物。在地图的4个角落都有矿藏，尤其西北角的矿脉非常丰富，只是矿藏的位置都比较狭小，不利于大规模地发展军队，建议在开始都搜索占领。在开始占领四角的矿区，大力发展兵力，率军朝中央的建筑进发。如果科技发展到一定程度，基地可生产会投弹的机器蜘蛛（Scorpion 1），可在山道上直接将建筑炸毁，否则要冲过弯曲的盘山道，与巨大舰艇和环绕中央的异种巢穴作战。

任务4：失落灵魂
The Lost Soul

在这座行星上接收到两组迥然不同的信号，信号的署名都是帝国军队，为此Michael率队调查信号的来源。由起始点往东走，遇到一群从地球逃亡的军人，一组信号正是他们发出的。他们很


着手生产机械军团


太空站穿越轨道传送点

多年前从地球传送到这座行星，在岩石上开始建造家园，一年前帝国军队侵略这里，将他们的村庄据为己有，并抓捕了一些人质逼迫他们投降。

先建立一座基地，在逃亡军人附近收集大量修理工具，率军往地图的北端搜索，途中陆续遭

遇ED军队的坦克车，依次消灭它们。在北部找到ED军队关押人质的基地，与长官谈判失败，长官下令枪杀了所有人质，接下来大力发展兵力，接近ED基地先拆掉外围的炮塔，攻进去集中火力摧毁中央建筑，这时敌军士兵会主动投降。

任务5：隐秘迷宫
Hidden Star

追寻另一组信号的来源，Michael率队进入行星的一处遗迹。进入一片工业区域，在这里建造基地，派Michael到附近搜索重型化学铠甲，然后发展军事。率部队往地图的正中找到一片基地，与ED军官对话，Michael打算借用他们的发电机脱离行星的传送门，不想军官质问通行密码，Michael无奈只好以武相犯。


赶往传输机解救被异种围困的Sebastian博士


在地图中部找到LC的基地，里面寂无人声

将基地的所有建筑拆光，这时收到来自Liu Han的信息，得知Sebastian博士会利用传输机来到这片迷宫，立即移军至地图的西北方找到传输机的位置，一群异种正在围攻可怜的Sebastian，替她解围后留守片刻，从两个路口陆续有异种冲击过来，击退它们将Sebastian带到我军基地休息，休整部队朝地图的东部搜索残余的异种，将异种和巢穴清除干净，完成任务。

任务6：地狱哀歌
Eden

关卡开始降落在被称为伊甸的星球上，由Ariah带队前往LC的基地。由岛屿的西南往东北方向探索，在地图中部找到LC的基地，里面寂无人声，但发电机等设备仍工作着。进入基地搜索到一名幸存的工作人员，声称这里已变为地狱，原来这个研究所在地下找到了古老文明的遗迹，利用那里的遗传物质和孵化舱培养出异种生物，它们不受控制的脱茧而出造成这里的灾难。

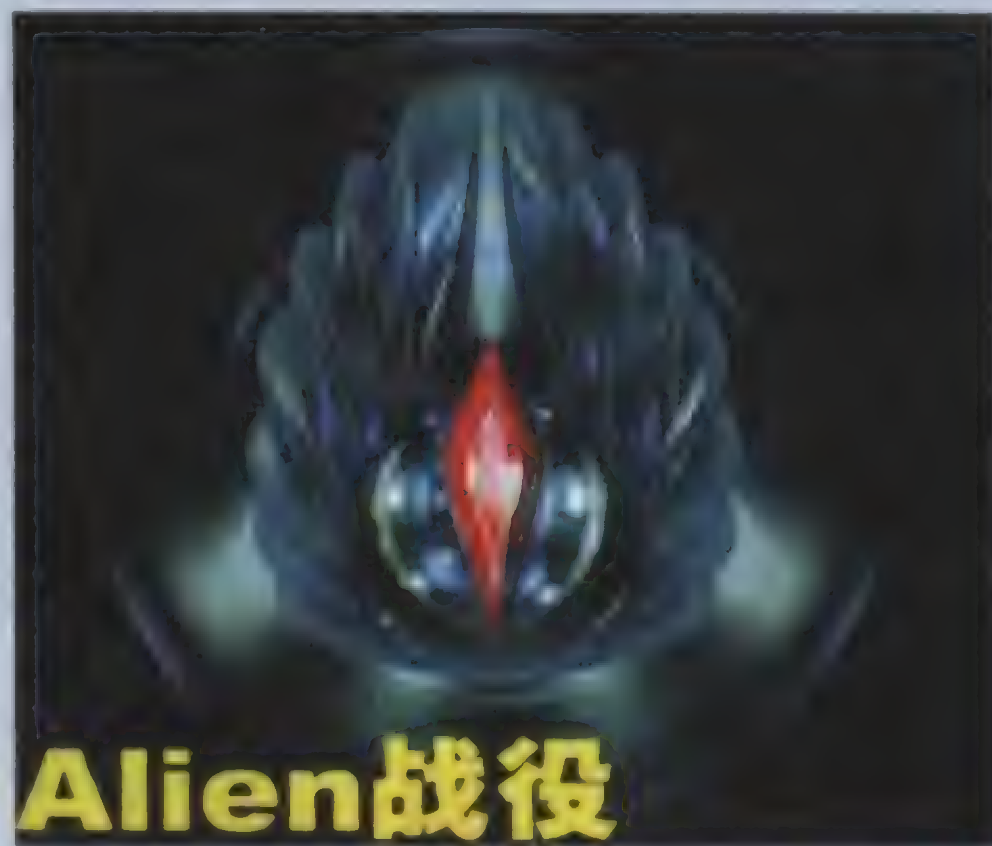
建立基地生产兵力，多生产能打空陆两种敌人的机甲，如机器蜘蛛。率军朝小岛的东北端行进，那里会遭遇大片的异种巢穴，并且还有两艘巨大的攻击舰船，将它们消灭干净，结束任务。

任务7：拯救伊甸
Eden free

任务开始时位于地图西北的谷中，将所有兵力调到谷口镇守，在谷中建立基地发展生产，路口修建炮塔。率部队出谷往东南走到一处山坳收到Van Troff博士的信息，他和一群士兵加入异种的阵营，做起统治宇宙的美梦。


Michael被Van Troff博士的舰队俘虏

摧毁山坳里的异种巢穴，这里有丰富的资源，在此另建一处基地来补充损耗的兵力。往南的道路纵横交错，每个路口都有水晶和金属资源。逐个路口占领，留守少量兵力把守并建立基地，将战线往南推移。异种的大本营在地图的东南角，那里有3艘战舰守护，摧毁它们控制整个版图。远处传来Van Troff博士阴森的笑声，扬言成为宇宙之皇的时刻来临了，与此同时Michael被Van Troff博士捉捕，带上了远征的舰队。



任务1：变异苏醒
The Awakening

Michael被Van Troff博士改造成了异种人，成为惟命是从的战争机器。先听博士讲解异种克隆技术，注意异种的基础单位是女巫（Mantian Lady），在其基础上进行克隆和进化，在任何情况下最少要保留一个女巫，是这个种族的火种和希望。每种生物都有独特的转化的路线，不需要特别进行科技研究，另外异种在克隆和转化过程需要水源的支持。

异种可成倍地克隆，发展起来很快，没有数量的限制可打人海战术。率领50名左右的兵力攻击敌军的营地，帝国基地在地图的东北角，UCS的基地在正南方，将两座基地摧毁，完成任务。

任务2：隐藏迷宫
Hidden Star

本关是教学关，开始队伍中有一个Replicatorus，派它往迷宫的西北角走，找到水晶资源后派它采集，采集满进行克隆，其他单位则在起始位置的水源地克隆军队，等Replicatorus克隆完成，将其中一个转化为



Morphoratorus，接着要寻找往地图的西北方飞行，寻找金属资源并采集，转化更高级的巡洋舰（Morphorator Light Cruiser）。此时起始点的兵力已发展到可观规模，等克隆四五艘巡洋舰之后，全军朝地图中央的ED基地发动总攻，巡洋舰着重炸毁围墙上的防御塔，陆军则消灭士兵并拆建筑。

任务3：生死防御
Eden

任务开始遭受UCS部队的攻袭，把守起始的位置直至增援舰队抵达，其间敌人会有六七次进攻，将所有可调集的部队顶在前方，等前方的巢穴被毁，立即后撤到下一道巢穴防御线。在近20分钟后博士派来的舰队抵达，就近找水晶矿给舰队升级转化，然后纠集所有舰只朝西北方UCS的两座基地进攻，这几艘战舰几乎无敌，瞬息间可将敌军的防御瓦解。

任务4：无尽深渊
Abyss

由起始点往南找到水晶和金属矿，让队中两个Replicatorus完成克隆和转化，如此可复制和升级三四艘重型战舰，然后率队沿地图的边缘搜索，采集更多的资源以克隆战舰，资源越多的地点敌人的防御越强，重点在于地图的东北部。等拥有10余艘重量级的战舰后，率部队朝地图的中央进攻，那里是USC的电厂所在地，将之摧毁，完成任务。

任务5：火星战争
Mars

开始的任务是将一个女巫护送至西方的山谷，先将北方的战舰调到东北山谷与Michael和女巫会合，然后护送女巫沿山道朝西方行进，途中会



据守海湾抵御UCS军队的数次进攻



游戏最后的异种大对决

从各个方向受到敌军的偷袭和阻击，险象连生，要缓慢行进确保战机不要离得过远。进入山谷会发生激战，击退敌人的进攻后开始克隆军队，这里有丰富的水源所以发展速度很快，但敌人会不断骚扰。当队伍行成规模后率队占领其他水源，在地图的西边沿和西南角都有水源，将兵力发展至100以上，建议克隆能远程投弹的蜘蛛和蛤蟆状的坦克，在战舰的配合下攻夺地图南方的LC基地，进而攻打东南角的ED基地，全部摧毁，完成任务。

任务6：敌友难分
X-345

听从博士的指示前去捕捉老朋友Ariah，经过改造后的Michael已将这段友谊忘得一干二净。在起始点的水源附近克隆一定的兵力，率队由南端小路往地图的东部绕过去，避开正中的基地。在地图东部找到水晶和金属矿，将队伍中的Replicatorus克隆并进化为重型战舰，生产两三艘便可朝地图中央的LC基地发动进攻了。

将中央的基地摧毁后与Ariah对话，这时北部地图开放，接下来要占据北部的水晶矿，继续复制更多的战舰，摧毁东北和西北两角的基地，结束任务。

任务7：幡然醒悟
Eden

本关的行动要接受监视，博士的舰队会一直随行。在开始的水源地克隆异种部队，发展大约100名兵力往地图的北部行进，分别在西方、北方和东方有人类的3座基地，找到其中一座会触发剧情，Michael在Ariah的提示下有所醒悟，不过很多事仍然很模糊。接下来要朝Van Troff博士倒戈一击，在地图的西北角有一个Replicatorus，将其克隆并进化为一支舰队，随后率军前往正东方的基地，拆掉外围的防御塔，杀掉墙里不断跑动的Rifkin，这时基地里的士兵停火投诚并让出道路。东南角是Tyranos的基地，有成片的异种巢穴，建议带10艘巡洋舰过去，将整座基地摧毁，结束战役。

双周回眸

事件：网游防沉迷系统开始试行

10月20日，备受关注的网游防沉迷系统开始先期在七大网络游戏公司的游戏中试运营。包括被认为难以简单地实行防沉迷系统的《魔兽世界》也在第五大区新开了一组服务器“银翼要塞”进行试运行，而网易《大话西游Online II》的新开服务器甚至就叫做“防沉迷区”。由于各大游戏普遍开新服试运营，因此玩家的抵制程度似乎没有想象中那么高，20日当天，多数游戏的防沉迷区在线人数都比预料的要好。不过许多新服玩家在接受采访时表示，他们多数不是来练新号，而是来看热闹的。在游戏内外，关于防沉迷系统的讨论达到了新的高峰。中央电视台、东方卫视等媒体都在新闻节目中对此给予关注。网络游戏向何处去，玩家是否会转战国外，由此受到影响的代练工作室如何生存，都是目前讨论的热点。



图片：血精灵

在经过长久的等待和质疑之后，人们似乎越来越倾向于认为，血精灵的确是存在的。也就是说，在《魔兽世界》将于明年年中发布的资料片中，血精灵将作为一个新增种族出现在游戏中。起初，在BlizzCon前，当许多玩家从国外论坛上看到血精灵的实际游戏画面时，还以为是好事者的有意为之，但随着这张创建人物画面的公开，似乎一切都尘埃落定。从图中可以看出，血精灵属于部落阵营，可选职业包括战士、盗贼、猎人、牧师、法师和术士，种族说明看上去也确实可信。据悉，血精灵的起始地点在一座被称为逐日岛（Sunstriders Isle）的浮空岛上。从图中可知，联盟方也增加了一个新种族，那就是大名鼎鼎的熊猫人，不过目前还没有关于这个种族的进一步消息。



人物：朱骏

就在防沉迷系统试行当天，朱骏踏上了飞往巴西的航班。此行他的头衔不是九城CEO，而是上海九城足球俱乐部的董事长。朱骏的巴西之行将是他计划中的2006年中超大业的第一步，在8天时间里，朱骏要亲自敲定下赛季的外教，还要大致考察下赛季的外援人选。朱骏爱好足球早已是公开的秘密，朱骏的上海九城队成立于2003年11月，2004年成功从乙级联赛晋级甲级联赛，但最终只获得2005年中甲联赛的第九名，这显然与俱乐部“两年三大步”的战略产生落差。据称，在朱骏离开上海前，九城与中超的上海中邦队已经签订转让协议，明年九城可以借壳去打中超。而且朱骏的巴西之行还传出他将斥资3000万美元收购一家巴西足球豪门的传言。在防沉迷系统试行的当口选择去巴西，似乎朱骏对来年的光景信心十足。



创意：“明星志愿”

10月15日下午18点，香港歌星萧正楠如约来到金山公司，上线开始和慕名而来的《剑网II》玩家做游戏。萧正楠躲藏在某个大城市中或神秘山洞里，根据官方游戏公告提供的线索，前5个找到萧正楠的玩家即可获得《剑网II》礼品或萧正楠个人专集。这次反响热烈的活动是金山为《剑网II》推出的名为“周六明星狂野派对”的主题推广活动的第一步。在10月15日之后的每个周六，金山还依次邀请了香港明星古巨基、环球小姐杜文婷以及《剑网II》的形象代言人甄子丹做客游戏，和玩家面对面。金山高级副总裁王峰表示，网络游戏已成为当前社会主流的娱乐方式之一，明星进入游戏有利于游戏人气的提升，也有利于明星自身知名度的提升。有人认为，与之前明星代言缺乏系列规划和深度挖掘相比，金山的做法显得更能调动玩家和明星双方的积极性。



数字：No.1

据目标软件透露，目标软件自主研发的网络游戏《天骄II》已成功签约德国Gamigo公司，Gamigo将作为《天骄II》在德国等部分欧洲国家和地区的唯一伙伴负责游戏在该地区的运营，《天骄II》也成为首款将在德国正式运营的国产网络游戏。Gamigo在引进《天骄II》后将首先进行德文改版，预计将于明年开始推广活动。而据相关人士透露，国家对于网游产品出口正酝酿出台相关的扶持政策，其中包括联合海关、税务等相关部门对出口产品进行支持，出口退税比例甚至可达到100%。



海外

《魔兽世界》资料片开放等级上限至70级

意大利游戏杂志The Games Machine最新一期中公布了若干《魔兽世界》资料片的细节。包括等级上限提



高到70级、开放外域、开放逆风小径的5人新副本卡拉赞、新的专业技能——珠宝加工（制作珠宝镶嵌在武器和护甲上，类似《暗黑破坏神II》中的打孔），以及部落的新增种族血精灵（Blood Elf）等等。

《巨商2》开放临时官网

Joyon Entertainment日前开放了《巨商2》的临时官方网站，以便玩家更好地了解《巨商2》的游戏特色。临时官网的内容包括主人公介绍、系统及游戏特色等。此前，Joyon刚刚公开了



首批游戏人物原画，分别以韩国人、英国人、葡萄牙人形象为参考设计。预计这些人物将在游戏封测中出现。

SUN展开第二轮封测

Webzen公司公布的消息显示，其新网游SUN（Soul of the Ultimate Nation）于9月27日～10月3日举行的第一轮封测大获成功。此次封测共有43.3万玩家报名参加，最终约有1000名玩家如愿



以偿得到了封测号，参加了首轮封测。据悉，游戏出色的画面和音乐、流畅的人物动作以及与家用机类似的战斗感给玩家留下了深刻印象，其战场系统允许玩家自定义比赛场地和规则的设计也颇有创新之处。游戏的第二轮封测已于10月25日展开，主要将根据玩家的反馈对游戏进行修改，并添加新的测试部分。

国内

腾讯宣布投资深圳网域

10月13日，深圳腾讯控股有限公司宣布收购深圳网域计算机网络有限公司19.9%股权。深圳网域成立于1997年4月，其研发及运营的MMORPG《华夏Online》是以中国传统神话为主题的2D游戏，游戏于2004年12月底开始公测，最高同时在线人数很快超过6万人。深圳网域还致力于休闲游戏的开发，是"中国游戏中心"的技术合作方。分析认为，深圳网域作为一家专业游戏公司，尽管其旗下产品一直拥有比较稳定的人气，但缺乏一个强有力的平台支持，腾讯此次的投资将使网域获得资金和腾讯庞大的平台资源支持，在网游市场中取得更大发展。

网游新动态

○由冒险游戏《漫长旅途》（The Longest Journey）的



开发商Funcom制作、在欧美地区有很高期待度的网络游戏**《科南时代——西伯莱人的冒险》**（Age of Conan：Hyborian Adventures）已确定进军中国，近期将向媒体公开在国内运营的相关信息。

○**《梦幻国度》**于10月22日推出1.32版《日月湖》，开放新地图"日月湖"，新增日月湖系怪物和60级以上合成材料等。

○金山华络（上海）日前已经开始发放**《金庸群侠传Online 2》**的内测帐号，而此前封测时所用的游戏帐号可以在内测时继续使用。

○10月24日，久游网的跳舞毯网游**《超级舞者》**正式开始第一次内测，此次测试以键盘模式为主，久游网专用跳舞毯将在随后投入市场。

○10月24日，北京网捷信运营的网络游戏**《魂Online》**正式开始收费运营，推出10元面额（1800点）与24元面额（4800点）两种点卡。

○来自网易的消息，10月23日，**《梦幻西游》**同时在线人数峰值突破90万，打破前一个月创造的82.7万人的纪录。据悉，目前《梦幻西游》注册用户已超过5200万。



中国台湾省网络游戏排行榜

截至2005年10月上旬

1	魔兽世界
2	魔力宝贝4.0——天界骑士与星咏歌姬
3	洛奇
4	信长之野望Online
5	无尽的任务II东方版
6	天方夜谭Online
7	街头篮球
8	冒险岛
9	封神2——仙界传
10	轩辕II——飞天历险

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站

韩国网络游戏排行榜

1	Dungeon & Fighter
2	洛奇
3	热血江湖
4	九龙争霸
5	英雄Online
6	Rohan
7	天堂II
8	SUN
9	仙境传说
10	街头篮球

资料来源：韩国Rankey网站

云网销售风云榜

截至2005年10月上旬

1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	魔兽世界游戏卡
3	17game一卡通（热血江湖/决战）
4	金山一卡通充值（剑侠/封神）
5	网星（魔力/轩辕剑）直充
6	搜狐游戏卡（刀剑Online）
7	盛大网络游戏卡
8	天堂一卡通（天堂II）
9	命运II点币充值
10	久游休闲游戏卡

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

挑战至尊斗神

且看“刀剑”竞技世界

■本刊记者 小虾虾

在思考要如何落笔时，我忽然想起最近在网上看到的那些愤怒的帖子。“《魔兽世界》再次遭虐——战场刷荣誉全揭露”“战场，是什么让他们肆无忌惮？！”或是“天天刷战场的人们，战场到底给了你什么？”即使你不常下战场，或者根本不了解战场是什么，你也能感觉到作为玩家的那种愤怒。有的玩家说：“现在都是有组织有纪律地刷战场，如同下副本一样！荣誉是用来换装备的，而装备，是用来杀人的！”当然也有人不以为然：“战场系统不完善，自然有些人会利用，但他们是两相情愿的，刷战场荣誉其实和刷副本没有什么区别，都是在消耗时间换取装备。”

就如同人们评价暴雪和WoW时所说的那样，只有规则上的完备才能杜绝那些令人深恶痛绝的游戏现象发生，这一直是WoW最令人放心的地方。而现在战场出现了这样的争议性行为，无疑给其他网游开发者推出类似游戏系统一个前车之鉴。巧合的是，恰恰在此时，搜狐宣布将推出《刀剑Online》的“竞技世界”，并将以此为基础举办“搜狐2005全国斗神挑战赛”。看上去，这只是一次利用网络游戏的现有规则进行的竞技比赛，此前国内许多网游运营商都举办过类似的竞赛，如RO的国际精英挑战赛、名目繁多的各种游戏PK赛等等。不过，仔细留意一下承载这次比赛的《刀剑Online》“竞技世界”，还是能够发现它与众不同的一些地方。



玩家来到“竞技世界”之后，可以选择自己想去的场地进行比武



申请参加比武后，系统会在1分钟内为玩家指定对手，请耐心等待吧

跨服战场，“刀剑”的Battle.net

杨岑十分担心记者将《刀剑Online》的“竞技世界”理解成一个为“斗神挑战赛”而匆匆搭建的对战平台。作为像素软件《刀剑Online》“竞技世界”的策划，他认为“竞技世界”有自己独到的地方。“首先，我们的出发点可能不太一样。”杨岑对记者说，“玩《刀剑Online》的玩家都知道，这款游戏的特色之一就是竞技，但这种竞技不等同于PK，我们认为它是一种比武。”杨岑解释说，PK更多的是指玩家间的自由战斗，你可以埋伏、偷袭，总之可以胜之不武；而比武则是在双方同意的前提下进行的安全、公平的战斗。在杨岑看来，“竞技世界”就是希望带给玩家一个更广泛、更自由的竞技平台。“因此，我们主要是将《刀剑Online》中的竞技部分抽出来，做一个战网，开放给所有玩家。”

《刀剑Online》“竞技世界”的核心有两点。一是跨服对战，对于这一点，杨岑认为这是“竞技世界”和目前许多网游对战部分的主要区别。“网游一个很大的障碍就是不能跨服务器交流，我们很多服务器里的高手在自己服务器都有独孤求败的感觉，他们希望能去其他服务器挑战，甚至出现了一些高手借其他服务器朋友的号上去挑战的情况。这是我们考虑制作‘竞技世界’的原因之一。”据了



两人拉开架势，这是大名鼎鼎的“赵雅芝”和“西门吹雪”的较量


比赛开始，新建人物比赛，目的是最大限度地保证比赛的公正性


"西门吹雪"获胜，系统会根据玩家的胜负次数和竞技积分计算竞技等级


一个门口，两个死对头。不过狼兵老兄睡着了，瓦当的民兵大哥禁不住拍拍他说："哥们醒醒啊，站岗的哪有你这样的。"

解，"竞技世界"的想法早在《刀剑Online》开发之初就曾被提出过，但因为种种原因没有立即实现，后来在搜狐和像素软件的沟通下，在目前时机比较成熟的时候重新启动了这一项目。跨服对战的方案是这样的："竞技世界"建立独立的新服务器，南北各一台，满足网通和电信用户的不同需求。所有《刀剑Online》的玩家都可以登录到竞技服务器，但并不是将自己在原来服务器的角色"复制"到竞技服务器，而是让每名玩家一上线就拥有50级的新人物，并且技能全满。玩家可以自己选择技能进行学习，根据自己擅长的战术分配属性点。杨岑表示，这样做不是出于技术考虑，而是为了保证比武的绝对公平，因为用原来的人物可能涉及到平衡上的问题。"我很理解玩家们喜欢用自己各服人物的心情，不过凡事没有十全十美，玩家自己选择技能、配点，可以组合出偏攻、偏防、偏物理、偏元素等不同的人物，基本上满足了比武的需求。就好像格斗游戏中选角色一样，主要体现的还是战术和操作。"杨岑说。

"竞技世界"的另一个核心就是完备的比赛模式、比赛统计和奖励、称号系统。这是一个力图有所作为的战网必不可少的要素。虽然单机版的《刀剑封魔录》并没有开设战网，但以它为雏形的《刀剑Online》事实上很早就在考虑战网的设计。"目前'竞技世界'的设计即包括通常意义上战网的功能，也有网络游戏所特有的一些特点。"杨岑说，"'竞技世界'分为战网区和比赛区。战网区长期开放，基本和Battle.net一样，玩家随时可以上去打两把，系统为玩家随机分配水平接近的玩家，根据胜负结果计算积分。积分决定了玩家的竞技等级，而竞技等级高了以后可以获得竞技称号，在返回游戏服务器后玩家帐号中的人物也可能获得独有的奖励。"比赛是"竞技世界"的主要部分，但是同时它也不缺少人情味，目前已经有夫妻赛等各种有趣的比赛方式被提上日程。

推而广之，网游的新趋势？

无论是"竞技世界"，还是如WoW中战场的概念，其实都是对网络游戏中人与人配合、对战这些基本要义的延伸。对一贯富于创新精神的"刀剑"团队来说，跨服比武、竞技等级换取奖励的做法无疑开了国产游戏的先河。比之目前WoW可以去刷荣誉的漏洞，"竞技世界"在开发之初参考了一些战网的设计，有了自己规避恶意行为的措施。"我们让服务器为玩家指定对手（WoW的战场在未来也要作出类似调整），也正是考虑到了这一点。"杨岑说。

看得出来，在周密的考虑下，搜狐和像素软件都希望将"竞技世界"做成一个品牌。搜狐游戏的产品经理金毅告诉记者，这一次"斗神挑战赛"除了常规的工作之外，他们更为注重理念的宣传。其一是《刀剑Online》的特色系统，因为游戏有一个相对完善和充满游戏性的格斗系统，所以才使"竞技世界"的实现成为可能。另外，"竞技世界"将带给玩家一种嘉年华的感觉。"比如游戏世界中一个NPC和一个怪物是死对头，但在这里他们两个就偏偏在一起，聊天谈心。看看瓦当的站岗民兵和百狼洞的站岗狼兵之间有什么笑话，恐怕也是很有趣的事情。"金毅说。当然，对玩家来说最实惠的还是比赛得来的各种虚拟和实物奖励。比赛奖励分为称号类和实用类两种。称号类其实很吸引人，比如玩家可以获得该服独一无二的'至尊斗神'称号；实用类奖励将是相应的游戏道具等。


杨岑一直在向记者强调"竞技世界"的趣味性和公平原则

在如今千帆竞渡的网络游戏市场，用比赛和各种奖励来聚敛人气、留住玩家，无疑是厂商们常用的招数。比之某些厂商动辄派送高额奖金、贵重实物的短期行为，一个完备的战网，一个充满诱惑的"荣誉系统"无疑是吸引玩家高明的一招。对于其他网络游戏可能借鉴这个形式，金毅并不觉得这是坏事。他认为《刀剑Online》的实践会成为其他游戏的经验，起码它不会像此前一些网游宣传行为那样给这个行业带一个坏头。金毅说，虽然目前还无法预言第一届"斗神挑战赛"是否能达到预期效果，但远期规划中还是希望将比赛一直办下去。因为在他印象中，还没有哪个国产网游专门为游戏推出这样一个战网，它的存在本身就代表了创新和生命力。


金毅说，"斗神挑战赛"要弘扬中国传统文化、体现出良好的体育精神

■类型：在线角色扮演 ■制作：Square Enix ■运营：史克威尔艾尼克斯（中国）
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.crossgate.com.cn

魔力宝贝5.0 CROSSGATE クロスゲート

《魔力宝贝5.0》五大看点详析

■上海 真忘私绵

自从《魔力宝贝》的最新资料片《天界的骑士与星咏的歌姬》（以下简称为《魔力宝贝5.0》）在国内展会上露面以来，它的脚步已经离我们越来越近了，玩家们也早已按捺不住他们渴望的心。这次的资料片依旧由游戏的原开发小组Ponsbic制作，担任原画和人设的仍然是参与了前一部资料片制作的知名插画家户部淑，她细腻、清新的画风无疑令人印象深刻。而新资料片的副标题“天界的骑士与星咏的歌姬”，似乎正暗示着《魔力宝贝5.0》的剧情会更为曲折……


蛋壳搭起的树洞，风格如《魔力宝贝》一贯的可爱


勇者们乘着机械鲸鱼船，到达新城市——辛梅尔金特

剧情：天界的骑士与星咏的歌姬

毫无疑问，剧情一贯是《魔力宝贝》最吸引人的特点之一。与许多网游不同的是，《魔力宝贝》的剧情并不仅仅只是官方网站上的一段说明文字，而是融入到游戏中的每个角落。《魔力宝贝》之前版本的剧情一直为玩家所津津乐道，在经历了粉碎布鲁梅尔的阴谋、打破无尽螺旋的时间牢笼、解开世界崩坏的七罪之谜以后，故事又开始向新的方向发展。彷徨无助的半神约尔克的灵魂碎片被悲伤的歌曲引导着，在天空中漫布飞舞。阻止了邪神复活的“开启者”们为了追寻事件的根源，追逐着约尔克神的灵魂回到了过去。在如幻影般的天空浮游都市辛梅尔金特里，勇者们听到了深藏在这个国家辉煌繁华背后，歌姬那高昂而悲伤的歌声……


如此特别，一座龟背上的城市

地图：龟背上的城市

新城市辛梅尔金特是一座建立在龟背上的漂浮岛屿。与丘斯特村一样，在这座城市中生活着通晓人类语言的神奇怪物。由于其地理位置的特殊性，普通传送水晶的能量不足以将勇者传送到那里，所以冒险者们必须搭乘全新登场的机械鲸鱼船才可以到达。机械鲸鱼船是一艘巨大的空中气艇，启航后白云不断地从身边漂过，速度会越来越快，玩家们正可以借此试一试心跳的感觉。在辛梅尔金特巨大龟背的中央，高耸着一棵冲破云层的大树，而连接大树的是一片向空中延伸的云野。天空中飘动的白云，脚下翠绿的草原，远处重重的云海……漫步在天空，这种感觉就好象来到了童话世界一般，既浪漫又不乏刺激。

《魔力宝贝》以往每次重大版本更新，都会加入全新的地图场景。此次勇者们冒险的舞台被搬到了梦幻般的天空都市。游戏新增的音乐，依然由《圣剑传说》系列游戏的作曲者伊藤贤志操刀，宛如天籁的旋律伴随着游戏的节奏回荡在耳畔，看起来将给玩家带来不一样的感受。

技能：新增的调宠系统

如果要说《魔力宝贝5.0》中最众望所归的改变，那就一定是此

次全新开放的技能——骑宠。在《魔力宝贝》的世界里，有许许多多千奇百怪的宠物，它们分布在辽阔大陆的每个角落。如果从《魔力宝贝》开放之日算起，玩家们能够饲养的宠物已经超过200余种。游戏里，宠物是玩家们最亲密的朋友、最忠实的伙伴和最值得信赖的助手。勇者们在成长的过程中，或多或少都会与一些宠物结下不解之缘。因此，宠物可以说是玩家们最宝贵的一笔财富。骑宠则一直是许多玩家们的愿望，能够骑着心爱的宠物，与它们零距离亲密接触，一同在辽阔的世界中冒险，那是多么幸福美妙的事啊！


骑宠作战画面，骑宠需要玩家和宠物都学习相应的技能方可实现


骑宠后的设计是人、宠血魔累加，减血减魔或恢复时人、宠平分数值

《魔力宝贝5.0》中的骑宠首先要求玩家的角色和宠物都必须各自学习相应的专用技能。此外，玩家还必须同时装备对应的怪物水晶。完成这些学习后，玩家们可以使自己的爱宠成为可以骑乘的坐骑，参加战斗或进行生产，更便捷地在游戏世界里驰骋，发挥各种奇妙的作用。“并肩作战，人骑合一”，这是骑宠的魅力所在。在《魔力宝贝5.0》中，每一个勇者都可以做一名帅气的“骑士”。

沟通：友好的交流系统


各种新增的骑宠无疑让玩家们大开眼界


天空中的城市，有什么新的冒险在等待着玩家们？

网络游戏与单机游戏最大的区别就在于互动性。此前，《魔力宝贝》的交流系统主要是通过“名片”和“留言”两个方式进行的，而在《魔力宝贝5.0》中又有了新的发展。为了更方便玩家交流，在新的资料片中，玩家的状态栏里会新增一个“个人简介”栏。在这里玩家可以记载更多与自己有关的资料（比如爱好、需求等），使玩家之间能够更顺利地进行信息交换和商品买卖。当然，个人简介是可以自由设定开启或关闭的状态，绝不会泄露玩家的隐私。如果一个玩家公开了其个人简介，那么这些内容就会公布在游戏里专用的公告栏中，其他玩家都可以看到。这样一来，无论是交友、练功还是交易，玩家们都会被感方便。除此之外，在新版本里还新增了“迷你邮件”功能，只要花费一定的魔币，玩家就可以使用它通过地址本或公告栏向对象发出邮件。这样一来，即使各位没有这个玩家的名片，也同样可以和他进行交流，因为名片位不够无法换名片的苦恼即将成为历史。怎么样，如此简单实用的交流系统，是否正是大家想要的呢？

道具：有趣的头饰装备

最后要为大家介绍的，就是非常吸引眼球的头饰纸娃娃系统。这个功能在许多韩国网游里比较常见，如今它也在《魔力宝贝5.0》中登场亮相了。新增加的头饰纸娃娃系统，可以改变游戏里玩家头部道具的变化。与武器一样，装备了不同的头饰，就会在画面上即时显示不同的造型。是昆虫触角、兔子耳朵，还是璀璨的王冠？各种千奇百怪的头饰也许将成为今后玩家炫耀和追捧的新宠。当然，要获得这些头饰，就需要完成相关的任务才行，而且任务难度的高低与头饰的稀有度有直接联系。并且这些头饰可不只好看好玩这么简单，随着游戏内容的逐渐丰富，它们或许还会显露出令人意想不到的特殊功能。第一批玩家可以获得的头饰，除了一开始新手任务中从国王那里得到的“新手标志”外，还有“新手求救标志”和“花”等等。当然，今后还会陆续开放各种丰富多变的头饰，以满足玩家们的个性追求。

《魔力宝贝5.0》在今年ChinaJoy和网博会上展出时，均向慕名而来的玩家提供了试玩版，反响热烈。据史克威尔艾尼克斯（中国）互动科技有限公司（SEC）方面透露，5.0版将于12月27日正式更新。一起期待吧！“传说中的勇者们，我的歌声，你们听到了吗？”


5.0版的新手任务完成后会得到“新手标志”头饰，这将是新手玩家的标志性象征

■类型：在线角色扮演 ■制作：Nexon ■运营：世纪天成
■游戏状态：6月28日公测 ■官方网站：http://www.luoqi.com.cn



《洛奇》第二章《帕拉丁》

■北京 婉夕清扬

每当听到"洛奇"这两个字时，笔者的眼前都会浮现出童话般的世界。碧草、鲜花、各类精美的生活用品和面带着微笑的卡通人物。随着中国大陆地区的《洛奇》即将从G1走向G2版本，相信所有喜爱《洛奇》的玩家都想知道在G2的世界当中，有什么惊喜在等待着我们。那就随笔者一同步入G2版本，去感受《洛奇》第二章《帕拉丁》的力量。

水上城市与高级地下城

《洛奇》G2版本的更新将开放新的城市——艾明马恰，这座水上都市将给玩家带来更多的优美场景。除了水上城市的美丽之外，新城市中将出现全新的NPC。游戏NPC的不同分类使他们分别充当着不同的角色，为玩家提供各种不同的服务。

与新城市艾明马恰的舒适和美妙相比，新出现的高级地下城则是个危险的所在。高级地下城是专供玩家冲级的地方，玩家可以通过高级地下城通行卷轴进入高级地下城。城内有许多从未见过的怪物在等待着挑战者的到来。地下城内的怪物外形上狰狞可怕，能力上也比一般的怪物强大得多。


艾明马恰的美丽与闲适尽显无遗


艾明马恰酒店里的NPC茹迦有着谜一样的身世，她的故事有待玩家前去发掘


变身为帕拉丁，拥有更为强大的力量


G2版本增加了更多的古怪发型

帕拉丁主题任务

《洛奇》G1版本主要是围绕着"女神降临"而展开的，游戏中的主线任务也是以解救女神为最终目的。升级后的《洛奇》其主线任务以"帕拉丁"为主题，玩家可以在进行任务的过程中变身为"帕拉丁"，拥有更为强大的力量。完成主线任务后，将得到名为"帕拉丁"的专用技能，帕拉丁专用技能可以延长游戏者变身的时间。全新的主线任务也将带来更多的惊险与刺激。在任务进行当中，玩家将接触到游戏中全新的道具、技能等。NPC的剧情任务也将随着G2版本的到来有所更新。

宠物系统开放

可爱、灵巧是用来形容宠物最适当的词语了。在现实生活当中，很多玩家都希望有一只可爱的小猫或是小狗陪伴着自己一起生活。在《洛奇》游戏当中，你更不会拒绝一只可爱的宠物时刻陪伴你，并为你助上一臂之力。宠物系统的开放是《洛奇》G2版本的一大亮点。玩家拥有宠物之后，可以带着宠物一同战斗。不同的宠物有不同的作用，玩家通过培养可以使宠物具有治疗、复活、照看店铺等能力。宠物系统的最大作用则是玩家可以亲自扮演宠物角色，使游戏人物变成爱琳大陆当中的一个小生灵，感受不同身份带来的别样游戏乐趣。

其它更新部分

《洛奇》G2版本还将开放敦巴伦图书馆，飘浮在敦巴伦图书馆中的鬼是《洛奇》的全新怪物。玩家需要在午夜0点至1点进入图书馆，并且让敦巴伦学校的魔法教师对自己有好感时，才可以买到特殊的通行证看到鬼。随着图书馆场景一同开放的是收藏书籍系统。玩家找到自己所需的书籍后，可以通过收藏书籍系统存放对应道具的书籍，使游戏生活更加便利。魔杖、两刃斧、权杖等全新的游戏道具，都将出现在《洛奇》G2版本当中。在增加游戏道具的同时，新的游戏技能也将出现。

不以升级为目的的《洛奇》一直都是以营造休闲的生活空间作为游戏主题。游戏中的各类生活技能使玩家在游戏的同时尽情享受着生活的乐趣。而《洛奇》G2版本则在原有的游戏乐趣之上，增加了冲级方面的难度，使游戏者在享受休闲游戏生活的同时有了更多的挑战。让我们在全新的爱琳世界体验全新的游戏任务，演绎全新的游戏故事。

■类型：在线角色扮演 ■天晴数码娱乐 ■运营：网龙（中国）
■游戏状态：11月下旬内测 ■官方网站：http://jz.91.com

《机战》游戏系统详解

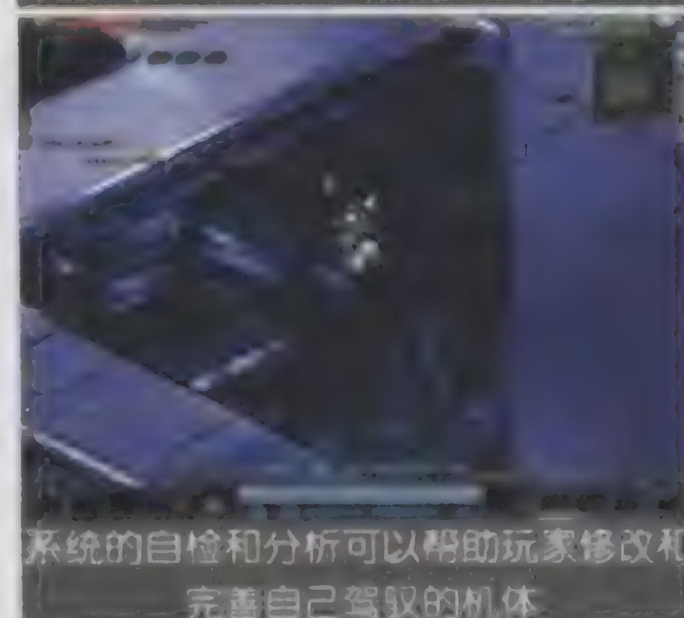
■上海 白开水

不得不承认，机甲类游戏在国内拥有数量庞大的用户群。但可能是由于这块山芋过于烫手的缘故，诸多网游厂商虽然都表示要涉足机甲类游戏市场，但包括天晴数码娱乐的《机战》在内都迟迟没有完整的成品面市。不过最近，《机战》终于披露了游戏的相关细节及游戏特色，让国内诸多期待这款游戏的玩家对游戏更为了解。此前外界传言，《机战》结合了诸多日本和欧洲的机甲战斗风格，就让我们来看看此次所披露的细节是否真的如传言一般名副其实。


近战类和远战类机体各有特点

机体类型：攻守兼顾的分类选择

《机战》中把机体按照擅长的战斗范围分为近战类和远战类两类机体。远战机体可以装备枪、炮等远战系武器，在远距离对敌人进行攻击。此类机体在性能上的特征主要有机动性好、长距离的火控武器射程和较多的载弹量等，依靠这些能力，远战类机体拥有较长的作战半径，不过远战机体的装甲比较薄弱。近战机体的装备有步行者专用剑与战斧等近战武器，在近距离接触战中能给敌人以致命打击。近战步行者偏向于攻坚型，强调优秀的防御力和攻击力，但此类机体在远距离战斗能力上非常有限。


系统的自检和分析可以帮助玩家修改和完善自己驾驭的机体

太阳神系统：不一样的升级模式

游戏中的机体也可以通过战斗的积累获得经验值并且升级，在《机战》中，除了数值的提升外机体还具备更多的特色，这就是被称为“太阳神”的系统。它的特别之处在于能针对每次战斗进行数据记录分析，当系统所记录的数据达到一定数量后，“太阳神”会根据这些数据自动生成改进方案。该方案对旧有机体的缺陷部分进行重新设计，改进后的机体性能和扩展性将得到大幅度提高。


道具合成能满足玩家的个性需求

道具合成：弹药合成与改进系统

《机战》中玩家可以根据自己的作战需要来合成弹药，比如同样是子弹，贫铀合金穿甲弹与普通子弹在穿透力上有很大差别。此外，合成弹药所附带的攻击效果，更能令玩家在实战中获得优势。玩家可以在装配厂将弹药与特殊材料进行合成，制造出各种具有特殊用途的弹药。因此，在游戏中除了可以使用普通弹药外，玩家还可以自己研制合成具有特殊效果的弹药。整个弹药合成系统可以用到的材料相当广泛，合成弹药的种类也极为丰富，玩家可以任意组合，具有相当高的自由度。

基地建设：后勤保障系统

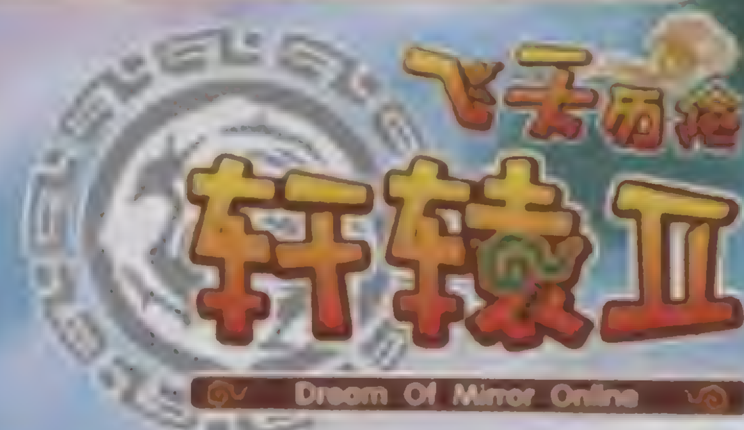
《机战》中将后勤支援提到了一个较高的位置。玩家可以自己建造自己专门的个人物资仓库和研究所，根据个人喜好对自己的研究所进行升级。玩家甚至可以在研究所摆放一切你认为能够摆放的东西，包括战斗机体。此外，玩家一旦拥有研究所，将可以根据自己的需求安装基地援助装置。满足特定的条件后，基地将为玩家提供各种类型的援助。如基地援助、舰队援助、国家援助，甚至战略卫星援助。


自组舰队，征服宇宙

舰队：军事远征的必要条件

公会、派系的概念在《机战》中被称为“舰队”，游戏中的玩家可以建立一支太空舰队，在舰长的带领下征服广袤星海。在《机战》中，玩家还能看到一个大型舰队持续派遣大量的战斗单位搭乘远程运输舰进行跨星系远征的壮举。

■类型：在线角色扮演 ■制作：大宇资讯 ■运营：软星科技（北京）
■游戏状态：11月1日公测 ■官方网站：http://www.swdol2.com.cn



《轩辕Ⅱ——飞天历险》魔剑修炼经验谈

■重庆 最爱宇春

坦白说，剑客在《轩辕Ⅱ——飞天历险》（以下简称为《轩辕Ⅱ》）中算不上一个特点突出的职业：攻击比不上刀客，防御高不过佣兵和全耐道士。所以刀客成为物理攻击型职业的首选，很多主修剑客的玩家也纷纷另投它门。其实剑客并不是一无是处，关键在于怎么去使用他。比如，选择“魔剑”之路就会衍生一套截然不同的玩法。

魔剑的优势

先来看一下官方公布的最新配点公式，智力配点的作用是增加MP上限、魔法防御力、魔法攻击力和MP恢复速度。再来看下剑客的几个天赋技能，魔法剑、无边落木，附加属性为木属性的攻击，效果一般；怒涛拍豁，附加属性为水属性的攻击，对付某些属性相克的怪物（比如火狐狸）效果非常明显；奔雷闪袭，附加属性为金，相对前两个技能来说伤害更高，从属性上来看适用范围也比较广，在高级时甚至可以秒杀同等级怪物。很明显，这几个技能都是带有属性攻击效果的。《轩辕Ⅱ》中有五行相克的设定，即金克木、木克土、土克水、水克火、火克金。对于某种属性的怪物来说，相克属性的技能可以造成更大的伤害。而魔剑能学习的天赋技能是木、水和金属性，这样的组合虽然比阴阳师缺少了火和土，但拿来对付怪物已足够，特别是奔雷闪袭的威力极为惊人。


怒涛拍豁对付属性相克怪的效果很好


奔雷闪袭在高级别时优势比较明显


击打脉门可令敌人暂时失去抵抗力


魔剑要根据加点的不同选择合适装备

魔剑的练法

在前期准备上，笔者建议练魔剑的玩家还是先将医生练到22级，目的是学会3级的恢复术以求保命，也可以减少Solo时反复坐地回血的时间。此外，道士的“气血转换”也最好学习到2～3级备用。虽然魔剑无论魔法值和回魔速度都比较快，但对于魔法的大量消耗，气血转换可以起到迅速补充的作用。在武器选择上，以附加魔法伤害的清风剑、霜凝剑等为主。此外也可以在上述基础上，把阴阳师练到41级左右，目的是为了装备魔杖。对于纯魔剑角色来说，装备魔杖可以提升魔法攻击的准确性，还可令魔法攻击加成，显然比装备剑类武器更胜一筹。

至于配点方式，对于没有练阴阳师的玩家最好选择“2智1力”的加法。这样虽然也被称为魔剑，但由于同时也加上了少数力量，物理攻击并不会过于薄弱。特别是在修炼了技能“怒火”后，1级的怒火就已经能在28秒内附加80的伤害值了，对付怪物时一般先放一个怒火，然后使用相克属性技能攻击一次，再补上几剑就能很快结束战斗。天赋技能方面除了把3个属性技能修满外，可以考虑再学一级的“击打脉门”和“击打足胫”，前者可令敌人暂时无法攻击，后者则可令其失去移动能力。这样可以让敌人暂时失去反抗能力，对于以远程攻击为主的魔剑来说，无疑减少了生命值损耗，令自己更加安全。对于学习了阴阳师的魔剑，建议选择“2智1耐”的加法，在保障魔法供应充足的前提下提高生命值和防御力。能使用魔杖的魔剑自然也不指望物理攻击了，所以怒火的技能点可以节约出来，但击打脉门和击打足胫还是推荐学习。

装备的选择

最后简单说下魔剑的装备选择。“2智1力”的魔剑，当然还是要选择优秀品质的轻甲；而“2智1耐”的魔剑，由于大部分时候是以远程攻击为主，可以大大减少装备耐久度的消耗。因此如果有条件的话，这类魔剑可以大胆地选择套装作为主要装备，穿全套套装而获得的附加效果，对于纯魔剑是非常有帮助的。

■类型：在线角色扮演 ■制作：完美时空 ■运营：完美时空
■游戏状态：9月20日内测 ■官方网站：www.world2.com.cn

《完美世界》法师职业剖析

■北京 陌生人禁言

在《完美世界》里，法师具有强大的攻击能力，是队伍里不可或缺的职业。但法师从技能修炼到打装备都是一个颇有难度的职业，对新手玩家来说，熟悉法师职业的技能、配点是十分重要的。玩法师首先要了解法系的特点以及元素怪物分布，其次是技能掌握、元神和属性点安排。法师主要有三系元素技能：火、冰、土。其中前50级火系和土系技能的作用比较突出，水系技能为辅。游戏的技能分为10个等级（特殊技能除外），技能升级需要元神和人物等级。如果元神不够就要去做主线任务，以便获得大量元神奖励。下面着重介绍一下如何选择技能才能发挥法系的最大优势。

技能安排

火系有4个群杀和1个直线技能，分别是神火符、炙炎阵、血祭炎爆、火海刀山和烈火炽翼。前2个比较实用，建议加满。它们都属于初级攻击法术，且火系攻击法术适应的怪很多，打大多数怪都有较高伤害，前期打怪要多多依靠它们。由于学法术需要前提技能，所以烈焰护甲和火煞天灯也必须学，但为了节省元神，建议前提技能只学1级。

水系有1个群杀和1个直线技能，分别是凌杀和玄冰水龙。法师PK时第一个技能都放凌杀，因为这个技能的伤害系数高达400%以上。这2个法术都属于相对高级的技能，不仅可以造成极大伤害，还附带冰冻效果迟缓。按照老规矩，前提技能也得学，不过寒露和润泽除外。

土系有2个群杀和1个直线技能，分别是飞沙术、石破天惊、泰山压顶，建议将后两个技能加满。不少玩家认为土系法术不实用，其实法系会有几个过渡期，在此期间土系是很管用的技能。另外，土克水，土系法术在打水系怪物时能发挥意外的效果，打起来比较安全。

辅助法术方面，建议学习以下几个：避水诀，可以使玩家暂时不用呼吸，这个法术只需学1级，一劳永逸；寒露，作为加血法术很实用，对自己和队友都有效，喜欢Solo的法师可以练，但没有必要加满，因为医疗毕竟不是法师所长；润泽，可以加快攻击速度，是非常重要的技能，对于血少的法师来说，有时吟唱速度快1秒就能保住自己的命。

成长之路


法师是游戏比较难练的职业之一

法师攻击高于自己3级以上的怪物伤害会大大降低，所以选择适合的练级地点很重要。刚出生时建议把显示周围玩家的功能关掉，一心一意地杀花，但铁匠任务一定要做，以便拿到武器。4级以后最好杀金系的牛等怪物，直到9级转职。12级后能接到去兽族和羽族的主城任务，把技能学了便去积羽湖打水系的怪，例如水蛭和桃花等。15～20级时去伐木场打蚂蚁，3下可以打死1只，玩家可以在这里接杀怪相关的任务，经验高荣誉也涨得很快。20级之后就可以去祖龙城西门边接任务打怪，30级后去幽兰谷练级，35级后去渔村打骷髅，到39级就可以在渔村的天上打龙了，40级之后可在破阵平原打蜈蚣，直到50级。法师在51级时是比较难练的，禹王坡51级的金属性怪牛弓手比较厉害，伤害在300左右，这时土系法术的作用就体现了出来，冥兽城54级的水属性怪用“落石+烈火”，两三下就能打死1个，原地刷怪也没什么人抢，可以直接过渡到57级。


土系技能在50级左右才能显示出优势


选择合适的练级地点十分关键

法师的配点需要根据衣服来选择，总的来说有2种方式，即轻甲和法袍。由于轻甲需要力量点，且在练级中效果不明显，建议想冲级的玩家穿法袍。一般体力要多加，一来安全有保障，二来能让群攻技能炙炎阵有充分的发挥空间。法师是靠技能等级来体现攻击效果的，所以在精神点上不用投入过多。一般情况下，法系Solo时主要以金系怪为主，在中期时技能以“烈火+神火+烈火”为主，这样经常会打得怪物只剩一丝血，此时把精神加上去补充攻击就可以终结它。55级以后可以把力量加上去为穿轻甲做准备，这样在高级副本及PK中优势就比较明显了。

■类型：在线角色扮演 ■制作：网易 ■运营：网易
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://xyq.163.com



《梦幻西游》技能点用法谈

■北京 喵喵

剧情是《梦幻西游》里一个非常重要的内容，玩家玩剧情最主要的目的是为了获得剧情点，而不是为了获得剧情的经验奖励。但是现在很多新手玩家却不明白剧情点的用处，而是一味追求经验。其实剧情技能把握恰当可以省下很多金钱和时间，但剧情点数实在不多，分配上一点之差远比属性点上的失误令人心痛。所以很多玩家在使用时都在计算，自己发展到什么剧情应该有多少点剧情点可以使用。

下面对技能属性与作用做一介绍：

1.古董评估

传授：长寿村钱老板，每级消耗2点技能点和1万两银子，最高可以学到10级。

效果：在大唐国境内的古董商人处购买物品时可得到价格优惠。古董商人出售50～70级装备和金柳露，并有可能出售80级装备。每购买一个物品，消耗10点活力，不足时不能购买。


学会"古董评估"买东西可有折扣

2.奇门遁甲

传授：方寸山觉岸，每级消耗4点技能点，最高为3级。

效果：在特定场景使用道具"导标旗"做标记，用于传送。1级时可以在长寿村做标记，2级时增加傲来国，3级增加长安城。


"仙灵店铺"也是很方便的技能

3.妙手空空

传授：大唐境外强盗头子，每级消耗3点技能点，最高为10级。

效果：可从怪物身上偷来银两或宝物的"战斗中"法术。


金柳露可是十分难得的仙露

4.仙灵店铺

传授：长寿村南极仙翁，每级消耗3点技能点，最高为5级。

效果：平时使用，能够呼出购买界面直接购买商品。技能为1级时可以购买包子，2级增加七叶莲、鬼切草、摄妖香、导标旗，3级增加四叶花、紫丹罗、水黄莲、高级宠物口粮，4级增加六道轮回、白露为霜、金创药，5级增加佛光舍利子、天眼通符。

5.宝石工艺

传授：傲来国蝴蝶妹妹，每级消耗2点技能点，最高为5级。

效果：提高合成宝石的成功率。

6.打坐

传授：化生寺法明长老，每级消耗3点技能点，最高为5级。

效果：非战斗情况下使用，可以按技能等级恢复一定魔法值。

以上技能属性中，"仙灵店铺"要注意学习，因为5级以后可以用来直接买东西，练级时就不会因为药不够而来回跑了，不过物品定价比商店里贵5%。如果做完了剧情任务，一般都有10来点剧情技能点，都拿去境外的强盗那里学妙手空空。然后到大雁塔去带新人，20级以下的新人，每打一回合系统都给1点善恶值或者是侠义值，一个队伍最多给2点的善恶值，几个小时就能赚几百点了。可以到长寿珍品商人那里买一些70级的装备，135点善恶点一个装备，自己用不了还可以卖，也可以在大雁塔里收获一些2级药草来炼药，碰到精灵就用妙手空空。由于大雁塔的怪物等级低，偷窃的成功率非常高，正常一点，去几个小时偷到一两瓶金柳露是没什么问题的。另外，因为酒店就在大雁塔附近，补蓝也很方便。偷窃低级怪物消耗的蓝基本上只有100多一点，不像风洞之类的地方要消耗三四百点MP。

要注意的是，学习剧情技能时为避免与其他任务冲突，可能需要与师傅多次对话并且技能点足够学习1级时才会出现学习的选项。笔者推荐新区最早过完剧情的玩家选择学习插旗子，因为开始的时候会的人少，成本8000的旗子甚至可以卖到2万。当然可以合作赚钱，一个人学习买旗子一个人学习插旗子。这样就可以高价出售赚钱，尤其是初期时用钱的地方最多，所以更应该多赚钱。当然插旗子在以后的用处也很大，尤其是准备以后开宠物商店的玩家，学习插旗子更是首选。

■类型：在线角色扮演 ■制作：盛大网络 ■运营：盛大网络
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://woool.poptang.com

《传奇世界》阿修罗神要点攻略

■北京 小叮当

《传奇世界》更新新版之后，很多人都在讨论如何打阿修罗神的问题，笔者最近看了一些相关的讨论，觉得都不够全面，而且很多人不太明白阿修罗神打法。其实打阿修罗神算不上困难，1名道士和1名法师的组合即可完成，即道士下了毒就闪开，法师用电电死就行了；没有道士的情况下，2名法师一样能电死；如果有2名以上法师诱惑，战士也可以上去砍。所以打阿修罗神，难度不在阿修罗神本身，主要是看能不能通过长老阵。

先说一下人员组合，最佳配置是2名战士、2名法师和1名道士，级别越高越好。法师装备40虎齿，有幻魔更好；战士有不动明王套装最好；道士别忘了带毒就可以了。

去修罗神殿一共有4条路：中州直传、走黑暗轮回、走通天塔和走魔境。走中州最为便捷，可惜一天只能走一次，所以不能轻易用；走通天塔和魔境上去都要经过虚无之关，下面主要介绍走黑暗轮回的路线。

走黑暗轮回的麻烦是在九不回下黑暗的门口经常被堵，浪费时间和药。这里应该有分工，法师和道士负责拉怪，拉得越开越好，战士买好药走九不回到苍茫大厅。从苍茫大厅过雷区到修罗神殿，战士沿右边去台阶处，拉开右、中、左3条路的怪。3条路开了之后，法师、道士回城修装备、买药，由战士开道送人，带队到神殿。沿右边到台阶处，一个战士冲在前面到台阶右边，然后沿路带怪返回，不能拐弯，拐弯的话怪就直接找法师去了。其他人在台阶右边站定，拉怪的战士带一圈甩掉再回来。现在看2层台面有没有怪，如果有怪，让道士站在台阶灯柱边向着长老阵推“宝宝”，长老会召唤小怪过来，让道士用毒把它们一个个毒下来。


修罗神殿地图


要想打得顺利，站位十分重要


突破长老阵


阿修罗神出现了

2层的小怪消灭后准备上去，过长老阵的方法有很多，一是让战士在1层左面吸引长老，右边的人找机会上2层；二是让道士在左面不停地用心灵召宝宝；还有一种办法是让法师在中路不停地放流星火雨，右边的人看机会上去打（但一次最好上1个，战士不用上）。现在上到2层右了，如果阿修罗神在3层，建议最终在2层解决他。开始前，道士找一个长老能看见但打不到玩家的点，找好后向长老阵推宝宝，长老就会通知阿修罗神过来帮忙。

打阿修罗神前面已经简要介绍过，有一点要注意的是，法师在2层打时不能太靠边了，打的时候一步也不能动，因为Boss是全屏攻击，跑也没用。只要走动了，阿修罗神就会转身上3层去。如此几次，药全耗光了也打不死他。

下面讲讲上3层的方法。可以在1层中路用一个战士吸引1层的长老，2层的道士在2层右灯柱处推宝宝吸引2层的长老，法师到左面去。右边的道士不停地召宝宝，法师看准机会上3层。上去一个人之后，上面有小怪的可能性很大，先引到最上边消灭，然后回来买药。最有把握的方法是，3层的法师在3层右边用流星火雨吸引2层的长老，2层的人看机会上3层，道士用心灵在3层右吸引长老。这时特别能体现出新技能的优势。

以上讲的不包括有特殊物品的打法，如护体戒指、隐形蚕丹、天书、修罗卷轴等等，有了这些道具打起来会更方便。所以说中州直传的机会不要轻易用，不到最关键时刻最好不要做此选择。最后说说暴率。天空刚开的时候暴率是70%。最好的情况是一次4样，神武战甲、天玄道袍、流星、心灵、霹雳。现在这样的机会少了，目前暴率只有40%左右，但是功夫不负有心人，只要蹲守每天都会有所收获。



网游背后的故事·虚拟富豪

《剑侠情缘 Online II》玩家“天网刀刀”

网名：天网刀刀　年龄：21　居住地：江苏省常州市

“天网刀刀”是一名职业玩家，目前正在自修美术设计课程。在游戏中的装备和帐号价值1500金以上，实际价值约为人民币1200元。

■本刊记者 克里斯

第一次碰见“天网刀刀”（以下称为“刀刀”）的时候，他似乎没有弄清楚记者的身份。一番解释之后，“刀刀”不好意思地说，“我还以为是金山官方要做采访呢。”原来他领导的“华东电信15-3”服务器的帮会“天网”是《剑网II》中一个名声不小的帮会。“他们主要是采访帮会的建帮史、重大事件、现在《剑网II》的情况等等。”今年21岁的“刀刀”跟记者聊起来显出几分特有的成熟，他甚至一本正经地给记者介绍他的“天网”，“‘天网网游专业组织’是国内第一个以PK为主、以玩家为中心的非盈利团体。我们的宗旨是使广大玩家拥有更精彩的游戏人生！旨在为国内喜欢PK的玩家建立良好、稳定的交流环境……”



《剑网II》1测时的合照，人还真不少呢



《剑网II》内测时的帮会战，很激烈的样子



标准的帮会合影，看看谁没站齐……

和许多喜欢金山游戏的玩家一样，“刀刀”是从单机版的《剑侠情缘》开始成为这个系列拥趸的。“一开始玩的是《金庸群侠传》的单机版，后来网游兴起以后也玩了很多武侠类或其他类型的网游，不过那时对网游没什么概念，玩起来感觉都不是很好。后来因为一直在玩《剑侠情缘》系列，也很喜欢这个系列，自然而然就成了《剑网》里的一员了。”“刀刀”现在还很怀念在《剑网》里的日子。“在《剑网》里还是不错的，网游嘛，就是练级、打钱，自己也很开心，那时候我还是世界十大高手。”因为一些原因，现在“天网”的成员基本上已经移民到《剑网II》了。“因为《剑网II》内测就开了帮派系统，所以我们大家就一起努力建了帮，后来公测也是这样。成员嘛……有一部分《剑网》的‘老人’留了下来，也有因为工作、学习等原因离开的，当然陆陆续续也有新朋友的加入。”

说起当帮主的经历，“刀刀”倒是不客气。“那是在《剑网》里和朋友们一起建帮，大家推举我做帮主，说我出力最多，也够团结，能把大家带好。”不过这帮主也不是那么好当，“偷偷说一下，其实很累的……”“刀刀”一副“龇牙咧嘴”的表情。不过工作起来，“刀刀”也是一丝不苟，“帮会的日常工作都是分层管理的，包括论坛的维护、帖子管理、成员之间的纠纷、对游戏的疑问、职业分配问题等等，问题最多的还是游戏里面的问题，涉及到装备、金钱、PK，意见看法不统一是常有的事情，要管理层之间进行沟通、汇报、处理。”

“举个例子吧。”“刀刀”说，“玩《剑网II》的时候，开始我们选的是‘华东1-1’。也是当时选区时考虑不周全，结果进去一看，‘华东1-1’人特别多，服务器问题比较严重，有卡号、根本进不去游戏之类的问题。虽然每个游戏一开始都免不了如此，但发生这些事大家还是很不开心。然后，因为我们很多人都忙着玩，疏忽了一些成员的感受，结果有些人就退出了，或者自己去别的区玩。这是对‘天网’打击最深的时候，一下子就陷入低谷。为了挽回局势，我们一方面安抚人心，一方面把天网的老成员都找回来，大家一起商量解决办法，最后在短时间内作出了换服的决定。”

“这件事给了我很大的教训，所以在新区我们一直都很关注成员的想法，尽量多跟大家沟通，解决他们的问题。”“刀刀”说，玩了这么久游戏，本来大家只图一个放松，没想到这个事情还是教会了大家很多东西。“刀刀”说他会继续把帮会维持下去，“这是责任。既然帮会在我手上，那就不能在我手上毁掉。问题肯定会有，既然要做负责人，就要有这心理准备。出问题的时候不能缩头，否则大家还有什么信心呢？”

2005 未来之路 中国电子竞技赛事回顾

■北京 Magicboy

编者按：本文属作者观点，不代表本刊立场

经历了2004年的“虚假繁荣”，中国电子竞技又即将在坎坷中度过2005，前方的路依然不可预知。本文对全年在国内举办的重大赛事进行了回顾，侧重方向为赛事组织和发展趋势，对于焦点事件和人物也给予了关注，希望能对相关比赛和人士有所帮助。

ACON5 关键词：升技 Sky

ACON5是今年国内比赛的一个亮点，虽然由于WEG的影响导致参赛选手在总体质量上成色不足，但凭借出色的运作和组织还是获得了成功。目前国内电子竞技相关资源主要集中在北京和上海，ACON5把总决赛放在北京和上海以外的西安举行本身就是一个勇敢的决定，从赛后反馈来看，古都厚重的文化气息给选手和记者留下了非常不错的印象，这对今后比赛的发展有很大的促进作用。在赛事的具体组织方面，选手的旅行和饮食起居都安排得比较到位。现场划分为比赛区、观众区、展示区和记者区，看得出主办方考虑到了选手、记者和观众的利益。首次体验世界大赛气氛的西安电子竞技爱好者非常热情，千名观众涌入了比赛现场，比赛精彩激烈，尤其是Sky拿到的第一个魔兽项目世界冠军更是让中国玩家激动不已，ACON5在掌声和礼花中落下了帷幕。


热情的西安观众


比赛现场

升技公司在去年大力推广电子竞技营销，取得了很大回报。无论是长城DOOM3挑战赛、ACON4这样的高水平比赛，还是签下AS和孟阳这样的纯商业举动，都赢得了足够的关注。由于今年被暴雪官方认可，ACON5这个仅举办了两届的比赛显现出了迅速崛起的趋势，外界也看好这项赛事的前景，如果在选手质量上能有突破性的提高，跻身世界顶级大赛并不是很遥远的事情。


升技的两位重量级代言人

凭借对电子竞技的大力投入，加上有针对性地开发专门对应于竞技游戏的硬件产品，升技已经成为电子竞技玩家心目中最有影响力的品牌之一。越来越多的厂商像华硕、七彩虹等都看到了电子竞技对于产品营销的巨大推动力，也开始进行一些相关活动和举措，这将对电子竞技发展起到重大的推动作用。



成功落下帷幕

CEG 关键词：撤资风波 INTEL冠名



CEG十家职业电子竞技俱乐部正式成立

2004年CEG作为带有官方背景的一项电子竞技赛事，采用了完全走传统体育赛事组织路线的策略，但因为在竞赛机制、赛程安排、服务体系、赛事推广上都存在一定的不足，导致赛事运作得不是太成功。而在联赛后期，由于业内外各种利益矛盾的复杂发展，一些弊端逐渐暴露了出来，各种负面评论不断涌现，而在2004年底和2005年中有关"中信泰富将从华奥星空撤资"的谣言将外界对CEG的质疑推到了顶峰。然而伴随着2005年CEG在南京开幕和Intel携手华奥星空，CEG终于又走到了平稳发展的路线上。

2005年CEG在思路上做了调整，借鉴了一些传统电子竞技赛事成功的经验，对具体的运营模式进行了改进。但仍然采用俱乐部制度，同时坚定加强电子竞技场馆的建设，这是正确的选择。正规的电子竞技赛事要想得到突破性的发展，不能永远采用在网吧举行的模式，只有基础设备良好的电子竞技场馆，才能保证更多的观众安全地观看比赛，增强选手和观众的互动性，更重要的是能够保证比赛的电视转播，这对赛事的宣传和推广都起着非常重大的作用。Intel冠名CEG对国内电子竞技的发展非常重要，作为全球第一大芯片生产商，Intel对其他硬件厂商起着导向作用，和CEG的合作为更多的厂商提供了投入电子竞技的信心和动力。



CEG同Intel的合作具有战略意义

最后是关于CEG签约选手的质量，这是影响比赛观赏性和联赛整体发展的决定性因素。从各地举行的联赛可以明显看出，陕西、北京等拥有一流选手的俱乐部参赛时观众的上座率还是非常高的。今年CEG各俱乐部相比去年来说流失了一批精英选手，


各个俱乐部的电子竞技馆已初具规模

这批选手没有选择加盟CEG而是去参加了其他的商业比赛，这也说明各地俱乐部的吸引力还不够。目前国内精英选手资源是非常宝贵的，在这方面CEG一定要狠下工夫，即使是有很多困难，也要尽可能地签下这些选手。我们也希望国内的一流选手和玩家能够支持CEG的发展，毕竟这是我们中国人自己举办的全国性赛事，其成败对整个电子竞技的环境都有着很大的影响。

WEG 关键词：崛起 财政危机



第一赛季中国选手的全家福

2004年WEG中韩电子竞技对抗赛的成功让韩国人看到了开拓中国市场的希望，2005年初WEG倡导的全球性联赛终于成为现实。第一赛季WEG凭借巨额的奖金吸引了大批世界顶尖选手来到韩国，进行了为期两个月的线下联赛。OGN成熟的比赛运营体系让WEG透露出很浓的商业化味道，让全世界玩家看到一种与众不同的电子竞技比赛。但由于第一赛季的比赛定位于尝试和积累经验，在很多方面都显示出不足，加上受到昌盛的星际职业联赛的影响，WEG在韩国的发展并没有达到预期的效果。


观看WEG比赛的韩国观众

随后就是在3月中旬在中国北京举办的第一赛季总决赛。出于对安全的考虑，WEG的比赛场地从原定的大型体育馆改到了中小型的广安体育馆，并且通过门票的几次更换对入场观众人数作了限制，导致当天有上千名观众无法入场观看比赛，只能焦急地在场外等待。由于赛事组织出现了一些问题，不能保证比赛用机正常比赛，原定中午13时开始的比赛


专业的电视直播

一直推迟到了下午5点，加上现场不能携带饮料，观众显得越来越焦躁。对于前来报道比赛的记者来说，更是有苦说不出，规定的座位远离大屏幕，而且不能进入比赛场地拍摄照片，更不用说采访了。好在几支欧美CS战队和韩国两位魔兽选手的水平都非常高，他们之间的对决还是非常精彩的，这对观众来说也算是一种安慰了。

金钱的力量是巨大的，韩国人凭借金钱让WEG在半年之内就跻身全球四大赛事。但在8月中旬，大量选手透露依然没有收到第一赛季和第二赛季的比赛奖金，同时负责WEG北美区事务的知名职业经理人Siege宣布离职，并揭露出WEG由于投入巨大，已经入不敷出，陷入了财政危机。传言让WEG受到了重创，大量欧美战队宣布放弃第三赛季的比赛。好在随后WEG得到了韩国CJ集团20亿韩元的巨额赞助，并宣布了多项改革措施，才遏制住选手抵制比赛的势头，但选手的整体含金量已是大大下降。


吸引到世界顶尖强队的参赛是WEG迅速崛起的决定性因素

WEG虽然定位于全球性赛事，但其觊觎的是蕴涵着巨大商业利益的中国市场，这些从WEG分配给中国的选手名额以及将第一赛季的总决赛、第三赛季的亚洲区预选赛乃至最重要的全年总决赛都放在中国举行就可以看出。不管WEG最后能否成功，我们都应该从中学习韩国人策划和运营比赛的先进理念，同时我们一定要明白，虽然WEG对中国电子竞技起了推动的作用，但WEG永远是韩国人的主角戏，中国一定要建立真正属于自己的世界级联赛，整体水平才能提高。

ESWC 关键词：黑幕


5Color队员的哭泣让ESWC在“黑幕”中度过了2005

2004年ESWC凭借专业性和人性化在全球范围内获得认可，在中国由于包括CCTV5在内的各种媒体大量的正面报道，赛事显得非常火爆，加上中国选手在世界总决赛上的成绩也算不错，ESWC被一致认为是去年国内举办最成功的电竞赛事之一。而今年，ESWC留给人们的印象并不好。首先是各地的分赛区比赛都是签约承包给了当地的网吧或者运营团队之类，北京组委会对各地的比赛缺乏监督和管理，ESWC的专业性受到质疑。而在南京赛区更是发生了臭名远扬的“打人”事件，对ESWC的发展造成极为恶劣的影响。

紧接着在北京总决赛上闹出了“5Color作弊”事件。这次事件的起因仅仅是为了一颗无声的C4，但由于现场裁判拙劣的判罚导致了当事人5Color的质疑，而赛后5Color队员因为失去比赛而痛哭的照片被迅速发到网络，引发了全国各地玩家对这次事件的大讨论和对ESWC组织与判罚的不满，“黑幕”这个中国电子竞技最敏感又最麻木的名词再次出现在了各种相关新闻的报道当中。公平地说，两支女队都是受害者，NEW4虽然获得了冠军，但在网民无休止的谩骂中依然受到了伤害；5Color虽然获得了同情，但失去了参加法国总决赛的资格。裁判的判罚有问题，但没有到操纵比赛的程度，也就谈不上“黑幕”了，但外界为什么会出现如此激烈的反应呢？


夺冠的NEW4因为网民无休止的谩骂，得到的依然是伤害

2002年WCG的E.Zero事件发生后，电竞媒体和玩家声嘶力竭地声讨，接着是赛事组织者为自己开脱的公告，最后结果却是不了了之。从那以后，各种赛事当中的“黑幕”事件一直没有中断，但一直是以上面所说的方式结束。多年积累的恶果让外界对于赛事的组织者和比赛的裁判早已失去了信心，稍有意外事件发生便称之为“黑幕”，这种问题越来越严重，基本上现在每项大型赛事都会受到这个问题的困扰。今年ESWC的“5Color作弊”事件也是外界对ESWC整个组织工作不满的集中反应。

电子竞技赛事的“黑幕”问题在全球各地都有所体现，连对待电子竞技最专业的韩国人也不能例外。2005年3月，韩国MBC魔兽联赛爆发了被称为“电子竞技历史上最大的黑幕”：一位具有一定权限的工作人员为了谋求私利，私自更改了

比赛地图。事件被揭露后，牵连到比赛组织者、电视节目制作人、职业选手甚至是明星选手，这项赛事面临彻底崩盘的危险。关键时刻，MBC通过韩国电子竞技协会KeSPA的帮助，重组了赛事机构并制订了完善的比赛规则，通过一段时间的运营管理，魔兽联赛MWL重新崛起，目前成为韩国唯一的魔兽联赛。这次事件波及整个世界电竞产业，但MBC对于事件的后续处理受到了外界的好评。可以看出，韩国电子竞技协会凭借自身权威性对MBC的新生起了决定性的作用。而在中国，电子竞技的多头管理导致一个权威的电子竞技协会迟迟不能产生，才会出现"黑幕"恶果积累的现象，而这个严重的问题到现在也没有得到足够的重视。在追逐市场利益的背景下，指望现行赛事的自我制约和管理已经没有现实意义，在电子竞技协会诞生前，"黑幕"问题仍将困绕今后的比赛并继续破坏脆弱的中国电子竞技大环境。

WCG 关键词：无

从2000年到今天，转眼间WCG已经度过了六岁生日，三星也凭借WCG品牌的成功推广获得了巨大的回报，因此也受到韩国政府的鼎力支持。近年来，伴随着CPL的全球化和ESWC的强势崛起，WCG面临着极大的挑战，在发展策略上也采取了全球化思路，这些都是正确的选择。但WCG照搬奥运模式采用严格的国籍限制让众多高手望之却步，同时采用的具体竞技游戏项目也是偏向于韩国国内的主流项目，这些都显示了WCG思维的僵化。从2004年开始，WCG每年在不同国家的城市举办，再次参考了奥运模式。而2004年首次在韩国以外的美国举办的WCG总决赛，因为签证问题导致国内大量选手没能参加，给了WCG重重一击。



这种感人的时刻离中国玩家越来越远

2000年WCG将电子竞技的概念带入中国；2001年WCG带领着中国电子竞技度过了最艰难的日子，并建立了大型赛事的构架范本；2002年，尽管E.Zero事件导致各种负面的消息不断传来，但WCG还是凭借强大的国际背景和在中国地区的垄断地位迎来了一段辉煌，中国电子竞技玩家的"WCG情结"也在这个时期形成；2003年WCG迎来了在中国发展的巅峰，参加比赛的总人数也达到令人吃惊的数字，虽然中国区总决赛又爆发了关于CS冠军Devil.U为内定的传闻，但Devil.U在压力之下杀入了世界八强并淘汰了韩国队，让中国玩家非常兴奋，加上其他项目成绩不错，WCG重新成为国内关注的焦点；2004年WCG对于中国电子竞技来说是不堪回首的一届WCG，签证风波让WCG遭受了来到中国后最沉重的打击。

2005年WCG，没有关键词。中国区的决赛依然囊括了中国电子竞技的精英选手，比赛的质量也非常高，但作为电子竞技在中国发展的风向标，今年的WCG太平淡了，我们难以找到往日的激烈和感动。随着CPL、ESWC和WEG的大举进攻，WCG已经不是选手和玩家的唯一选择，虽然WCG本身也注意到了这一点，但其改革措施并不成功，没能利用自身的优势继续扩大品牌影响力。突出的事件表现为：2003年，不顾玩家的强烈反对将部分项目的地区选拔赛改为线上模式；2004年，将星际、FIFA只设立北京一个赛区，成为导致这两个项目在中国没落的重要原因，虽然星际已经通过中国星际玩家的努力和两届中韩对抗赛的影响力实现了自我拯救，但FIFA项目却因为这次打击和"实况足球"登陆PC后的迅速崛起而一蹶不振。赛事主办方追求的是利润和影响力的最大化，玩家和媒介关心的是公平竞争和自身利益的最大化，两者之间出现矛盾很正常，但WCG作为国内最有影响力的赛事，尤其受到玩家关注，希望WCG不要安于现状，继续擎起"电子竞技奥运"的大旗。

CKCG 关键词：尴尬 破除神化 CCTV

2005年8月中旬，韩国职业选手第二次大规模来到中国和中国选手进行比赛。本次CKCG比赛是由中国共青团和韩国文化观光部联合指导的赛事，具有很深厚的背景。和2004年的WEG中韩对抗赛不同的是，本次CKCG是由韩方一家专业游戏电视台MBC负责招商和提供比赛资金，中方则是扮演了承办具体组织工作的角色。CKCG是MBC"中国战略"的初次尝试，多年的考察和准备工作非常到位，更提供了数字惊人的比赛资金，因此中国玩家对CKCG报以了极大的热情和希望。


选手和观众因为比赛长时间的推迟疲惫不堪


登陆韩国的PJ和L.x给中国玩家带来了新的希望

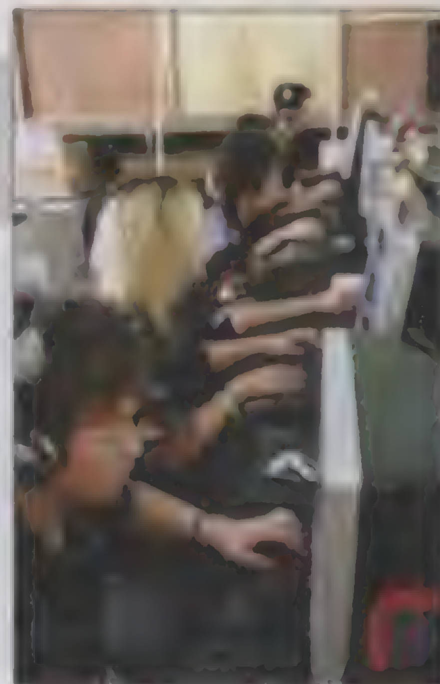
然而比赛的进程并不能让人满意。首先是各个分赛区的组织工作没有达到想象中的专业，在北京决赛即将开始时，网络上还传出了某分赛区在已经结束比赛的情况下进行第二次比赛用来应付韩国人检查的消息。

在正式比赛的对抗中，中国魔兽遭到了沉重的打击，仅有xiaoT一人杀入了四强。整个比赛下来，中国选手在同韩国选手的所有对抗中，只获得了两场胜利。在"魔兽争霸"项目上，中国是同韩国一起起步的，在这几年的发展过程中，我们也培养出了一些顶尖选手并获得了一些好成绩。但从2004年下半年开始，韩国凭借Moon的崛起带动了韩国选手整体水平的提高，而中国选手因为缺乏同韩国选手的集体交流而没有产生警觉，Sky在ACON5上的夺冠更是让很多人以为中国魔兽已经是世界一流，最终在这次CKCG的比赛中全军覆没。出现这种情况的原因，中国选手普遍认为是网络条件无法保证高质量的练习，同时在比赛中不适应对手的战术。而韩国选手则认为在意识和细微操作上中国选手还有不足。最重要的就是近年来，一部分电子竞技选手的职业道德底线受到了金钱的冲击，在一些国内比赛中出现了"默契比赛分奖金"的现象，导致整体竞技水平的止步不前，这种恶果在某些项目中已经表现出来，应该给予重点关注。

值得一提的倒是赛前不被看好的《星际争霸》项目出现了亮点。韩国方面派出的8名选手隶属两支职业战队SKT和P&C，全部为参加正式职业联赛的一线选手。但在一些具体场次的比赛中，有几名中国选手表现突出：去年赢了BOXER的SUPER再次击败韩国选手，受到了韩国方面的高度认可；黑马L.x凭借出色的状态杀进了八强，并在赛后同PJ一起签约SKT，成为登陆韩国职业联赛的首批选手。中韩星际的差距一直很大，但经过这些年的学习和经验积累，中国的一些顶尖星际选手已经可以和韩国职业选手抗衡，通过这次CKCG比赛，中国"星际"足以破除对韩国选手的神化。

由于CKCG的政治背景深厚，比赛受到来自电视媒体的关注，其中CCTV围绕着比赛做了一期相关的电子竞技节目，在CCTV10《人物》栏目中播出。节目以CKCG为契机，通过讲述相关选手的职业经历和对电子竞技从业人士的采访，正面传播了电子竞技。同时这也是在去年5月电子竞技被禁播之后，CCTV再次关注电子竞技，同样也受到了整个电竞行业的关注。

CPL 关键词：夭折 wNv


在CPL新加坡比赛的wNv

由于几支国内强队这一年来在国际赛场的出色表现，中国CSer对在家门口举办的CPL中国站比赛寄予了厚望。但在今年9月，文化部开展第三批违法游戏查处工作，其中CPL世界巡回赛的主打项目PainKiller也在违禁游戏之列。CPL方面因为同赞助商签定了合同无法取消PainKiller项目的比赛，最终只能决定在新加坡进行比赛。


在非常混乱的比赛现场，wNv被取消比赛资格

在新加坡CPL CS项目的决赛中，组委会在最后时刻查出wNv没有使用正确的参数ex_interp，并以此为由取消了wNv的成绩。中国CS第一个世界冠军的机会就这样无辜夭折了。事件也再次引发了国内玩家的大讨论，成为年末电子竞技界的焦点事件之一。以往出现类似现象后，各方往往会因为观点不一而争论，但这次中国玩家极为罕见地一致支持wNv，认为CPL新加坡组委会的判罚是电子竞技的耻辱。虽然wNv成绩被取消令人备感心痛，但是wNv确实让人家抓住了把柄。而且这次事件并非没有前兆，2004年CPL中国区预选赛上，新加坡战队GBR凭借实力拿走了冠军，但他们在上海遭遇到一些不快的事件，虽然GBR本身并没有什么过激的反应，但当时新加坡CS界已经对中国CS产生成见，这次终于找到机会踢掉了中国人到手的世界冠军。

wNv俱乐部在近两年发展迅速，凭借良好的待遇和高度的凝聚力吸引了大批精英选手，成为国内比赛的冠军大户，尤其是旗下两支CS战队通过国际比赛的锻炼，已经达到了世界一流水平。但从这两年的一些比赛如ESWC 2004、WEG和这次CPL分站赛发生的一些事件来看，往往因为一些无谓的小事导致比赛成绩受到影响，俱乐部还应该加强培养队员的职业意识。

后记：比赛是电子竞技发展的平台，决定着一个国家电子竞技的发展前景。中国的电子竞技比赛由于缺乏资金和专业的组织人员，往往表现出比较业余的水平，一次次让中国玩家失望。同时在缺乏管理和监督的背景下，国内的部分比赛已经沦为某些人套取电子竞技资源和金钱的工具，而且这种现象表现得越来越严重。好在政府已经开始重视电子竞技的发展，逐渐采取了规范比赛的各种措施。同时我们也看到一些新兴的比赛显示了较为良好的发展势头，对这样的比赛我们要大力地支持，这会对比赛起到极为重要的作用。中国电子竞技刚刚起步，任重道远，在此祝愿2006年的所有电子竞技赛事都能取得成功！

关于炼妖壶的前世今生

■上海 龙神将

炼妖壶这个东西虽然听起来像是个北京琉璃厂古玩店里的小摆设，可是玩过《轩辕剑》系列的玩家们肯定不会陌生，大家对它的底细了解得一清二楚——此乃台湾省大宇公司的杜撰是也。它是《轩辕剑》系列游戏中的一个关键性道具，很多游戏剧情都是由这个充满神奇色彩的小壶推动的。除此之外，在《轩辕剑》系列中还有其他两个不可或缺的元素：机关术和轩辕剑。这三种设定就像游戏设计者大宇公司的"多魔"小组有"多魔"三巨头一样，也是支撑起整个系列游戏基础的"三巨头"。

这三巨头中，轩辕剑总是要到游戏大结局时才会出现，能让我们从一开始就使用的只有机关术和炼妖壶。在这两者中，真正能由我们自由支配的又只有从《轩辕剑》二代开始出现的炼妖壶。它的功能大致上就是让我们可以把捉来的落魄妖魔（甚至是鲜花药草），放进壶里去炼出个有用或无用的加工产品。当然，这样的加工产品往往附加值极低，甚至还不如原材料好使。游戏里面有既定的冶炼秘方，可惜我总没工夫仔细琢磨。于是像我这样喜欢盲目胡炼一气的人，常常把美丽动人的九天玄女和花妖炼成了蜈蚣、蛤蟆之类的废品。咳，不提也罢！

一、梦里乾坤大，壶中日月长?

根据大宇公司的说法，相传女娲补天造人时身边总带着一个神秘的"九藜壶"，而这个九藜壶就是世人所称的"炼妖壶"。据说女娲赐予了炼妖壶不可思议的力量：能在壶内的奇异空间中造就万物，甚至还能将壶外的天地收纳于内——听起来很像是个关于异次元空间的科幻小说，要是日本游戏公司的话一定还会趁机放出个把哥斯拉来。中国传统神话中往往过于强调近朱者赤的原理，例如《西游记》中那些神仙的坐骑如青牛怪和狮陀山的狮子、大象、大鹏之类，在偷渡下凡后都能把齐天大圣孙悟空打得灰头土脸。因为那是各路神仙尊臀坐过的神兽，所以沾了仙气法力无边了。依此类推，长期追随女娲娘娘的九藜壶自然也拥有了道行，渐渐成仙或是成精了，而"壶中仙"就是它给自己起的名号。


在《轩辕剑》中，不管什么猫猫狗狗都可以抓住往炼妖壶里面塞

话说壶中仙自从与女娲分开以来一直观察着这个世界，它发现这个世界与女娲所期望的理想世界渐行渐远，于是便兴起了把神州大地改造成一个理想世界的念头——其实这根本就是它打算趁乱兴风作浪的借口。据说上帝看不下去地上的子民们为非作歹，便用一场万年不遇的大洪水把地面的罪恶洗涤干净。壶中仙虽然和上帝不是一个系统的，不过它所采用的做法和上帝大致相同。说白了也就是类似花旗大兵到处用枪杆子推销"民主"的行径，神州大地的子民自然也不愿意为了一把破壶的理想而献身，于是轩辕剑的历代继承者便一而再、再而三地阻止它。在《轩辕剑外传——枫之舞》中，主人公辅子彻便在鬼谷子、公输般的协助下，阻止了大反派蜀桑子用炼妖壶吞没世界的阴谋。

按理说，壶中仙折腾出这么


《魔兽世界》中的炼金术

的乱子后自然该受到惩罚，轩辕剑的持有人应该用手中的宝剑把它砍个稀巴烂以绝后患，可是壶中仙得到的最大惩罚只是被禁锢起来，也就是一个“监视居住”而已，连劳动改造都算不上。不过以“多魔”小组的立场来看也可以理解，毕竟炼妖壶是人家千辛万苦设计出来的，这种“革命传家宝”是要在系列游戏中千秋万世流传下去的，所以壶中仙的生命安全是铁定有保障的。

后来的《轩辕剑肆》3D化了，炼妖壶中的世界也随之发生了沧海桑田的变化。昔日《轩辕剑叁》中小桥流水的精美花园也被“白茫茫一片真干净”所取代，不过这真干净的背后酝酿着地产业的伟大革新。炼妖壶进化为“天书系统”，玩家们也专职成包工头加地产商。大伙不仅在异次元世界里拥有一栋栖身小屋，还可大兴土木地建造“武器屋”、“防具店”乃至于“仙术道场”——简直就是一个《模拟城市大秦版》的模样。呜呼，昔日里“梦里乾坤大，壶中日月长”的优雅意境，已被替换成“天书花园现房出售，售价白银XX万两起”的感觉了！3D化后的《轩辕剑》让人不敢喜欢，它的这次转型就是以短击长，自暴其丑。


“天书世界”真是堪称“袖里乾坤大，壶中日月长”

可惜啊，什么时候才能再次见到那水墨画中国风的熟悉画面呢？

随着《轩辕剑Online》的上市，炼妖壶（壶中仙）又在网游天地里借壳上市了。虽然这个网络版和那个单机版的《轩辕剑》系列并不能算是同一类游戏，可见到这熟悉的名字后还是让人忍不住像葛朗台一样嚷嚷一句“让我心里头暖和！”在单机游戏稀少到越来越像大熊猫的时代，希望《轩辕剑》系列还能一路走好。

二、太上老君的炼丹炉

无需置疑，炼妖壶这一构思来源于中国古代的炼丹术。在《轩辕剑》游戏中炼妖时的过程，实际上就是古代道士们炼丹的最简化操作程序。当然，道士们在炼丹的时候是不像游戏中的那般简单。中国历史上最有名的炼丹者莫过于太上老君了。大家都知道《西游记》中太上老君为拍玉皇大帝的马屁而特制了丹药若干，结果竟被无政府主义者孙猴子偷吃殆尽的惨事。更有意思的是太上老君把孙猴子丢进炼丹炉，却炼出了意想不到的产品——孙猴子的火眼金睛。在《轩辕剑叁》里面可以用孙悟空加土晶矿炼出九天玄女，或者用孙悟空加火晶矿炼出北斗星君。可怜曾经威风八面的齐天大圣显然被“多魔”小组“看扁”了，否则怎么竟会沦落到成为炼丹原料的地步？

说到炼丹，这可是中国历史上实打实存在过的事情，不仅存在过，而且还历史悠久，深受广大封建统治者之喜爱。在历史记载中，不光是皇帝和贵族、官员，连民间富翁也有为延年益寿而服用丹药的记载。那么道士们是怎样炼丹的呢？《西游记》中曾提到太上老君与燃灯古佛论道的地方叫做“三层高阁朱陵丹台”。所谓朱陵就是一座朱砂山，山脚还环绕着一条汞溪。太上老君把炼丹房建在朱砂山下，汞溪之畔。金丹出炉后还需置于高处，采集日月精华、天地灵气。老君就在朱砂山上建三层高台，谓之丹台。丹台上有琼楼玉宇，兼做讲道传经之所。这里所说的炼丹，是道教企求不死成仙的一种修炼方术。严格讲来，丹有内外之分。外丹，是指用天然矿物石药为原料，用炉鼎烧炼，以制出一种所谓服后不死的丹药。历史上的炼丹道士，有主张炼制和服食黄金、丹砂的金砂派，有提倡以铅料、水银为至宝大药的铅汞派，还有极言用硫磺、水银合炼以求神丹的硫汞派。内丹是指通过内炼，使精、气、神在体内凝聚不散而成丹，达到养生延年的目的。总而言之，硫磺、铅、砷、黄金、朱砂（硫化汞）和汞（水银）都是炼丹的重要原料，大略有点化学知识的读者应该都知道这些东西的毒性，尤其是水银。长期服用这种水银丹药的下场也只有一个——积累毒素直至驾鹤西去。


孙悟空的火眼金睛是炼丹术的副产品

自古以来，凡是幻想长生不老的帝王，大都迷恋神丹大药。从秦始皇派人入海访仙求药，到汉武帝命炼丹家李少君、栾大炼化“益寿”、“不死”的黄金器具；从三国的曹操遍招甘始、左慈等天下方士习炼“养性法”，到东晋哀帝“饵长生药”丧命，从隋文帝指派嵩高道士潘诞“合炼金丹”，到唐太宗李世民服食古印度方士的长生药“暴疾不救”，再从宋太祖赵匡胤召见高道苏澄隐询问“养生秘术”，到明宪宗以丹纵欲“气伤龙脉”而暴亡……一朝又一代的封建帝王对道家的炼丹术走火如魔，而清朝的雍正，可算是中国古代史上最后一位宠信道士、迷恋丹药的皇帝了。

在故宫博物院里保

存着雍正当年身穿道教服装的画像。雍正曾在皇家园林圆明园升火炼丹。因为丹药中含有过量的重金属，人们吃了后会“发热”“上火”感到好像很“补”，其实这正是重金属中毒的症状。但是雍正的时代自然没有这种见识，皇帝大人把浑身发热当成丹药的奇效而喜不自胜。雍正皇帝不仅自己大量服用丹药，还把炼出来的“仙丹”遍赐大臣，让满朝文武陪着他一齐来个重金属中毒。不过历史用雍正在位时间很短的记载来证明了丹药的“神奇疗效”：雍正十三年，皇帝一次采用牛舌头黑铅二百斤炼丹，十二天后雍正铅中毒暴病身亡（编者按：雍正死因历史无公断，文中描述的只是一种猜测，待考证）。乾隆登基后立即把道士们驱逐出皇宫，他可不想重蹈老爹的覆辙了。



故宫博物院中的雍正道教服装图

千百年来中国的道士们总是用药炼丹，据说除了延年益寿之外，甚至还能得道成仙、点石成金。但所谓的铅汞丹黄之术未能揭示生命本身的规律，火药倒是应运而生——这也算是中国炼丹术对世界文明史的杰出贡献。因为现代化学的老祖宗是由阿拉伯人传入欧洲的炼金术，而阿拉伯人炼金术的源头来自中国炼丹家发明的炼丹术。中国古人对如何获得黄金的兴趣，显然没有对于炼制出长生不老药的渴望那样强烈，所以中国人只在研究炼丹术的业余时间，偶尔会尝试一下用炼丹术炼出黄金的可能性。一直以来，中国的方士和道士们探究炼丹术的主流，还是探讨如何成功制造出能使人类青春永驻的神奇药物。现在许多中成药合剂包括我们平时常吃的豆腐，都是他们鼓捣炼丹术而制造出来的副产品。无论怎样，炼出豆腐来总比炼出铅中毒来好得多，我们老祖先的炼丹术还是留给我们不少遐想的空间啊！

三、蓝眼珠里盯出来的炼金术

其实古今中外的伪科学都是相同的。古代无非有以下几种：宣称可以将其他元素转化成黄金，用一种药物治愈所有的疾病，可以用某种仪式延长人的生命或是直接制造出生命。而现代的自来水变汽油，气功疗法，包治百病的XX胶囊或口服液等，无不是对古代骗子前辈智慧结晶的活学活用。

中国的炼丹术之所以一直和欧洲的炼金术扯上不清不楚的关系，其主要原因是中国的炼丹术大师们认为世界上真正不会腐朽的东西是黄金和白银（可惜他们没有听说过“钻石恒久远”这句广告词），尤其是比白银更稀有更高贵的黄金。他们想象如果能使人体具有和黄金一样的特性，那么长生不老便不再是梦想。在如何使人类的血肉之躯获取黄金独有的这种神奇特性方面，我国东晋著名人士，集道教理论家、炼丹家、医学家等荣誉于一身的抱朴子葛洪先生提出了“还丹”的概念。他的“科学理论”大致上就是：通过炼化黄金使它的性质变得柔顺，通过不断重复的物质转化过程也就是“还丹”，最终制取出人类服食后可达到长生不老效果的“九转金丹”。不过欧洲在工业革命“发家”之前一直是个穷光蛋，所以在看到亚洲“老大哥”那边传来的神奇药方之时，那对大蓝眼珠子就只顾盯着“黄金”这两个字了。

据欧洲人自己说，中世纪的炼金术是企图用某种药物或仪式，将人的精神与力量进化到更高的层次。在古希腊文明的繁荣时代，人文精神也蓬勃发展，那是一个无所不能的年代，伟大的亚里士多德是位炼金术士，他认为物质是可通过规律合成的。根据他的学说，世界由四种基本元素构成：水、土、火、空气。物质社会的所有形态，都由这4种元素根据不同的比例组成。因此，只要施加外部的影响与催化，泥土亦可变成黄金——注意，亚里士多德的目的也是想整点黄金出来。

而起源于美索不达米亚的占星术也引用了这种元素的说法，他们认为宇宙中所有天体——太阳、月亮、星辰都对地面上的人类活动有所影响。因此，后世的炼金术士们认为只有在各种天体处于特定位置时，炼金仪式才能取得成功。在公元八九世纪的时候，希腊的炼金术传入阿拉伯。当时的阿拉伯土地贫瘠，还没有石油，更没有花旗大兵。阿拉伯人把亚里士多德的理论与以火药的形式传入阿拉伯半岛的中国炼丹术融合，于是延年益寿的仙丹倒变成了一千零一夜中青春泉的传说。波斯的医师将这些理论系统地整理成册后又流传回欧洲，这些“先进”的外籍炼金资料便被中世纪的欧洲炼金术士频繁引用。

此刻的欧洲正处于中世纪时期，一间炼金术士的小屋注定应该会是一间黑暗、潮湿、四处摆放着不知名的药品，散发着可疑烟雾的实验室。许多炼金术士在家工作，以节省资金，同时也避开外人打扰。有些人选择厨房，可以利用现成的炉火；有些则藏身于阁楼之上，以便晚上进行的活动不会被好奇的邻居所发现。这些矮小



的权宜之所中，常常塞满了各种形状古怪的仪器、手稿、头骨、动物标本；为了精神上的祷告，通常还有小型的祭坛。所有这些摆设与其说是代表着科学技术，不如说是神秘主义的象征。为了炼制丹药所进行的工作是最原始的化学实验，炼金术士是最早尝试将各种元素分离开的先驱。与中国炼丹术弄出了火药和豆腐类似，欧洲的炼金术也提炼出白磷、合成出盐酸，还蒸馏出酒精。同时，他们用到的器皿，蒸馏液体，分析金属的设备以及种种控制化学反应的方法，至今还在被广泛使用。



大受欢迎的炼金术士玛丽

因为对黄金的渴求和贪婪，欧洲各地的国王和贵族都把炼金术看成是通往财宝的捷径。虽然教会认为炼金术是对上帝的干涉与亵渎，炼金术士是在从事魔鬼的艺术。但贪欲轻易地便战胜了对宗教裁判所和火刑架的恐惧，一代又一代的炼金术士不断涌现。然而，正如“仙丹”断送掉了雍正的性命一样，充满了妄想和伪科学理论的炼金活动是不可能炼出黄金的。术士的努力一再徒劳无功，而如果他们不能兑现诺言变出黄金来的话，付出的代价往往是脑袋搬家或走上绞架。性子暴躁的德皇红胡子二世就专门打造了一个绞架，用来吊死炼金失败的倒霉蛋。中世纪的炼金术士为了保住性命，便多多少少用到了不光彩的手段。从故弄玄虚发展到坑蒙拐骗，炼金术因此也败坏了名声，后来干脆成为职业骗子的代名词。从15世纪到17世纪，炼金术的书籍越来越多、越来越复杂，故弄玄虚的符号与公式随处可见。就像现在到处在卖的彩票预测软件和预测方法一样，先挑起你的中奖欲望，但又晦涩得让你看不明白。其实说白了，要真有用的话也就没人敢发行彩票了——人人中大奖，那发行彩票的单位岂不是得去喝西北风了？



机关术的神奇产品

文艺复兴带来了炼金术的黄金时代。为了复兴罗马的荣光所进行的革命，彻底地洗刷着整整十多个世纪的沉寂，艺术与科学界都产生了众多令人眼花缭乱的成果。宗教也经历着巨大的变化，新教在16世纪上半叶完成了重组。此刻的炼金术也由三种流派组成：部分科学，部分艺术，部分宗教。就在这时，此前的炼金术士在追求黄金的同时，也依靠那些失败的副产品奠定了现代化学的基础，随即科学研究者正式从炼金术士中分离出来成为独立的职业。而剩下的则沉迷于唯心主义，专门研究占星术：低级者如吉普赛人的算命把戏，高级者或可称为数字命理学。直到20世纪中叶盛行的精神病理研究中，还用到了炼金术士的唯心论和招魂术。

上面说了半天炼金术的发展历史，在这里顺便提一下游戏中的炼金术。我记得在PS上的经典游戏《北欧女神传说》里有一种道具就叫做炼金术之书，使用之后所有的非Boss级敌人全变成了钻石或金币——真是太痛快了！在近几年的PC游戏中，最有名的炼金术士就是《魔兽争霸III——冰封王座》中的地精炼金术士：一个狂热的地精骑在他的食人魔奴隶背上，地精使用一系列的化学“治疗”来强迫他的奴隶顺从，看起来应该是属于那类“部分科学”的炼金流派了。此外，最为著名的炼金游戏当属GUST公司的《玛丽的工作室》系列了。这个画风清新可爱、集成了多种游戏元素、娱乐性很强的系列作品，几乎在包括PC的所有游戏平台上登陆过，拥有大量拥趸。

说一千道一万，欧洲的炼金术到底还是修成了正果。随着现代科学的诞生，工业革命也把昔日的穷光蛋们变成了称霸世界的列强。几百年后，当初那些只顾得盯着中国炼丹药方中黄金二字的大蓝眼珠子们依然如故，不过他们已有足够的实力来中国抢劫了。而此刻中国的炼丹术在历经千年发展之后却依然是炼丹术。其实中国也曾有过机会，在《轩辕剑》系列中的另一大巨头——机关术就是代表。

机关术其实就是古代的机械技术，它在中国的历史长河中曾有过短暂的闪光，在《轩辕剑外传——枫之舞》中，主人公辅子彻的师傅墨子和协助他的公输般便是机关术的代表人物之一。当时墨子发明出来的机关器械有连弩车、转射机和藉车，都是古代守城的器械。墨子发明它们就是要增加进攻者的难度，以避免战争。鲁班就是公输般，是中国木匠的祖师爷，也是古代攻城器械——云梯的发明者。

春秋战国时期各种思想流派百花齐放，也是古代思想和科学技术大发展的黄金时代。自汉武帝后，儒家思想与法家思想合流而成为封建时代的绝对统治理念，自此百家思想逐一凋零。而机关术的代表墨家文化如日中天的日子也已过去了两千余年，留下的只是一部残缺不全的《墨子》和机关术的神秘传说。当中国的古代科技之光终于在无比黑暗的封建时代渐渐熄灭时，欧洲人却在炼金术奠定的基础上大步前进。

俱往矣，希望今天的我们在多年之后还能记得《轩辕剑》，记得炼妖壶和机关术……

是男人就下一百层

■北京 戴飞

林晓： 我每天都会收到不同风格的小说，还有散文——大部分在讨论网络游戏中的欺骗与友谊，小部分讲述单机世界里的感怀和冒险。老实说，那种让你看了开头想不到结果的有趣的东西并不太多。类似于白北五将两个游戏串烧到一起的思路，更是绝无仅有。现在什么都要创新，想写小说的朋友们，先要想想，你的“新”意在哪里？是有特别的语言结构，还是有跌宕起伏的情节，或者非同凡响的独家见解？有一点创新就能摆脱平庸啊！到底什么是创新？看看下面的这篇小说。小说的游戏背景是桌面休闲小游戏《是男人就下一百层》。记得有朋友写过挖雷和翻扑克牌的游戏小说，可见，想像力真的是无穷无尽，就看你是不是想得出来了。

那则广告是这样开头的：“请你抬起头，纯洁的45度角仰望天空，你看到了什么？”

陈杨扔下报纸，抬起头，看到了黑乎乎的天花板。他想，扯淡，一开窗都是辐射和毒气，我还仰望天空呢，还纯洁的45度角呢。

他举起报纸继续看，那广告接着说道：“怎么样，只能看到天花板吧？你是不是在骂：这做广告的真扯淡？”

陈杨无声地笑了，这做广告的还蛮风趣，他决定把这则广告看完。看完后，扔开报纸，他躺到床上开始发愣。

房间里弥漫着一股方便食品的气息，还夹杂着发馊的酸黄瓜味道。头顶的换气装置发出低沉的轰鸣声，渐渐抽走臭味，把干净空气换进来。头顶上方昏暗的灯泡照出这房间的全貌：凌乱，肮脏，四处布满灰尘；唯一没有灰尘的是床，那上面只有陈年的油腻。

床上的男人百无聊赖，又想起了那则广告。“在这样一个悲剧的时代，在这样一个人类只能在高楼大厦里苟延残喘的时代，你是否觉得空虚无聊呢？你是否想给自己比速食面还乏味的生命增添一点亮色呢？”

这种搞屁的广告在这年头一点也不新鲜，唯一新鲜的是，别人的广告都谈“生活”，这一则却谈“生命”。这种王道的口气让陈杨产生了一点兴趣。他想，明天找人打听打听好了，兴许这玩意儿真的有意思。

“听说过‘是男人就下一百层’吗？”陈杨问。说话的时候，他正站在张宁的房间里。这是一个比他的房间更像垃圾场的屋子，房里的人也比陈杨更脏更懒。

“听说过”，张宁懒洋洋地说，连脑袋都没动一下，“交上一大笔钱，然后哄你去跳楼……就那么简单。当然，是在楼里面跳。他们不知道有什么能耐，竟然搞到了一栋废弃的大楼，然后在里面布置了循环上升的金属板。你要从最高处开始，一块板子一块板子地往下跳，直到最底层，听说有100层呢。”

“有很多人都去试过吗？”陈杨知道，张宁虽然懒，倒是个出色的包打听，鬼知道他的消息来源是什么。

“有很多，这世上无聊的人多的是。”张宁说，“不过活着回来的似乎没几个。”

陈杨心中一颤，“这玩意儿那么厉害？”

张宁说：“是啊，反正人命也不值钱，活着也是瞎活着。在这堆棺材里憋死也是死，从100层跳下去摔死也是死。一个活得久点，一个临死前好好刺激一把，看你选什么了。”

“看你选什么了”，张宁如是说。陈杨想：选什么呢？张宁说得很妙，现在我们就是住在一堆棺材里面。外界的环境极度恶化，不能外出，不能晒太阳，连下雨都全是酸雨。封闭的房间里，人工净化的空气，狗屎一样的合成食品，无聊无趣的日日夜夜。偏偏还有那么多的人，据说足以超越历史综合的人口……在这个世界里简直寸步难行。

这一夜陈杨睡得很不踏实。通风装置出了问题，噪声很大；好容易睡着，又开始做梦。他竟然梦见了“是男人就下一百层”。

他梦见一个无比幽深的洞穴，其底部隐隐发出诱人的红光。一块块金属板在机关的操纵下轰隆隆地往上升。陈杨感觉自己轻盈如小鸟，踩着这些板子

迅即向下跳跃，耳中听着风的呼啸，体会到了一种难以言说的快意。他灵巧地闪躲着每一处陷阱，眼见终点就在向他招手了……

这时梦醒了，他却依然闭着眼睛不想睁开，还在回味着那无拘无束的感觉。一睁眼，他就只能看见火柴盒一般的房间和窗外阴沉的天气，那巨大的反差令他有些喘不过气来。

发了一会儿呆，陈杨想，好歹我可以去看一看，仅仅是看一看。

走在密闭的城市通道中的时候，陈杨抬眼从防护罩内望出去。那一座座高耸入云的高楼大厦，把城市变成了钢铁的森林。而无论哪一座大楼，其内部都密密麻麻地填满了数以万计的小房间。人们就像一只只肉虫一样，被塞在那些房间里，慢慢腐烂，等待最终的死亡。

最后他来到了禁地科技公司大楼的入口。"禁地"这个名字很诡异，不过陈杨想，这大概就是某种哗众取宠，吸引眼球的把戏而已。如张宁所言，这是一座低矮的大楼，行将废弃，估计只有120层左右的高度。通道将他直接带到了顶层。

接待员很热情，陈杨却有些拘束，慌慌张张地说："我想先参观一下，可以吗？"接待员微笑着说："当然可以，请跟我来。"

片刻之后，陈杨站在了一个巨大的空洞之上。从上往下看去，可以见到许多悬停的金属板块。他努力地往深处望，但视线被金属板所阻挡，看不到底。他注意到那些金属板都被涂成不同的颜色，有的上面还带有一些寒光凛冽的尖刺，看得他心里直发毛。

"挑战开始的时候，所有的挡板将会往上升。"接待员解释说，"您将穿上反重力衣，从顶层开始往下跳，躲过所有的机关障碍。当您下降到一定层级时，挡板的速度将会加快。"

"具体都有些什么机关呢？"陈杨问。

"有些板子上有弹簧，可以把人弹开；有些，您已经看到了，上面有钢钉；有些钢板上面装有活门，您踩在上面可能会踏空掉下去；有些有活动的履带，会影响您的平衡……"接待员细细地解说着，好像在介绍菜谱。

"那……会有人送命吗？"

"凡是参加挑战的顾客，都会签订合约，列明一切伤亡本公司概不负责。"接待员答非所问。"不过，挑战成功后的奖励是非常高的。即便失败了……人身保险费用也相当可观。"

陈杨默然，道谢后离开了。接待员不失时机地送上一张优惠卡，可以打8折。

兰叶打电话过来的时候，陈杨正在琢磨着优惠卡上标明的各项价目。收费的确高昂，不过还在他能承受的范围内，何况假如真地完成了一百层的任务，奖金比收费高很多。但真要去报名，陈杨还是下不了决心。生活虽然无聊，但要用生命去作为代价来换取刺激，未免有点不够划算……陈杨记得张宁最喜欢说：好死不如赖活着。在棺材里活着，终究也是活着。

陈杨自嘲地笑笑，正欲把卡片扔开，兰叶的电话过来了。兰叶说："一起出去旅游一趟吧！"

陈杨一愣，"旅游？现在地球上哪儿还有旅游的地方？"

"虚拟旅行啊！"兰叶兴奋地说，可视屏幕上的脸泛着红光。"最近新开的娱乐项目，你没听说过吗？"

陈杨听说过。用虚拟技术模拟出来的景点，都是根据世界毁灭前的资料忠实还原出来的，有金字塔、长城、东非大裂谷等等，甚至还有那些已经消失的古老的城市，纽约、巴黎、东京……

"那有什么意思？"陈杨说，"都是假的，你的人还不是关在这些盒子里。"

兰叶脸色一沉，看来有些不高兴。"假的也总比没有强。每次约会，不是吃饭，就是看那些陈年的电影，这又有什么意思？除了在你的'乌龟壳'里烂掉，你还有什么情趣？"

陈杨叹气，看着兰叶说："如果不能享受真实的东西，我宁可在'乌龟壳'里烂掉。"

兰叶骤然发起火来，"除了这句话，你还能说出什么来？没见过你那么没劲的男人！叫你陪我去海滩，你也要说：'假的，不过是个小水坑，加上人造布景，加上蚂蚁一样的人群。'我受够了！你一个人躺在床上梦想你的真实吧！"

她的头像怒气冲冲地消失了，剩下陈杨苦笑不已。

那一天之后兰叶一直再没打过电话来。陈杨几次想主动联系她，手在按钮上提起又放下，最终还是没能鼓起勇气。日子变得愈加无聊，就像泡久了的速食面，嚼在嘴里都软绵绵的，没有一丝新鲜味。

这段时间的社会风潮倒是发生了一些改变，"是男人就下一百层"慢慢地流行开来。虽然死亡率颇高，但年轻人却趋之若鹜，用生命为代价换取冒险的刺激。电视台也闻风而动，推出了直播节目，收视率极高。陈杨看过电视台的访谈节目，一个干瘦干瘦的小伙子在一个月内3次挑战成功，立刻成为大众偶像。一个精明的厂家看准时机推出了"真男人"系列服饰、化妆品、食品，大赚了一把。访谈节目披露了最新的广告片断，那个瘦得像只鸭子的家伙对着镜头展示着他满脸的青春痘，声嘶力竭地喊道："你是真男人吗？是男人就下一百层！"

但这个真男人最后还是在第4次挑战的时候死掉了，原因是禁地科技公司推出了新的项目：两人竞赛下一百层。满腹自信的瘦子遇上了一个狡诈的对手，没下几层，他就假装身体失去平衡，一下子把瘦子撞出了金属板的运行轨道。当时收看电视直播的人们都听到了那一声从第92层一直绵延到一层的惨叫声。

尽管如此，"是男人就下一百层"反而更加受人欢迎了。双人竞赛的刺激，让人们更加狂热地参与其中。到后来，两人间的相互推挤也被默认为符合"规范"了。当然也有许多人反对，甚至向政府抗议这种拿生命当儿戏的"疯狂行为"，但政府始终抱着暧昧的态度。陈杨有时想，这也难怪，生意那么红火的公司，能给政府缴纳多少税金啊！若去加以限制，只怕还舍不得呢。

而且他想，多死点人，还能减轻人口压力呢。

和兰叶争吵一个月之后，陈杨终于忍不住了，开始给她打电话，但兰叶却总是不接他的电话。陈杨锲而不舍地拨打了一个星期，但心里已经隐隐约约预感到了什么。果然，一星期后，兰叶

第一次接了他的电话，但屏幕上却出现了两个人。

陈杨盯着那个胖乎乎的头顶半秃的家伙，总觉得有点面熟，半晌才问：“他是谁？”

兰叶冷漠地说：“你已经看到了，还问什么？”

陈杨刹那间觉得嘴里发干发苦，心里却开始泛着酸水。他明白发生了什么事情，那个男人正在示威似地看着他。兰叶说：“你不能给我的，他都能给我。而且……”

她有意地停顿了一下，说：“和你比起来，他才是个真正的男人。所以，我们之间没什么可说的了，再见。”

屏幕重新变得漆黑，男人和女人的影像都消失了。陈杨许久没有回过神来，仿佛刚才发生的一切都只是幻觉。然后，他的耳边开始反反复复响起兰叶最后说的话：“和你比起来，他才是个真正的男人。”

这句话提醒了他点什么。他手忙脚乱地翻出了前些日子的旧报纸，在一片油渍的背后发现了那男人的照片。那个一个月内3次挑战成功的“真男人”，就是死在这家伙手下的，难怪刚才觉得他眼熟呢。“真男人，真男人”，陈杨不自禁地升起一股自卑感，但更多的，是一种被抛弃后的愤怒和怨怼。他甚至无比软弱地掉下了眼泪，虽然极力试图控制，但这种不是男人的生理反应无法阻止地发生了。就如同兰叶的离开无法阻止，眼泪也无法禁忌。

陈杨把门外自动售货机里的啤酒一掏而空，然后把自己关在了屋子里。3天后的清晨，他看着满地的啤酒罐，叹了口气，决定找张宁聊聊去。没想到还没把自己收拾停当，张宁竟然自己“打”上门来了。

张宁不认识似地看着陈杨，问：“你怎么开始做酒鬼了？瞧你那眼睛比兔子还兔子。”

但陈杨却更为诧异地看着张宁：“你怎么出门了？今天空气净化了？天哪，还打扮得那么人模狗样？”

张宁哈哈大笑，“我把那家伙给做掉了！”

“哪个家伙？”

“把我害成这样的那个！”

张宁过去本不是这样的。他也曾经西装革履、风度翩翩，经营着一个颇具规模的娱乐公司。但后来被人陷害做假账，公司就此被查封，人也变成了现在这副不死不活的鬼样子。但尽管如此，他过去的关系并没有丢掉，而且始终都牢牢记得那个陷害他的人。

“你杀人了？”陈杨很紧张。

“我杀了，但你放心，不会有事的。我打听到他参加了那个游戏，于是想办法和他分在同一组，把他挤了下去。”

不用问，陈杨就知道他说的是“是男人就下一百层”。眼下的张宁神采奕奕，不服昔日的惫懒模样，显然情绪相当高昂。

“你也去试试吧，哈哈！这的确是调整心情的良方啊。”张宁声音响亮地说，“我要开始新的生活了！”

张宁走后，陈杨的脑子里乱糟糟的，总在想着某些事情。“杀了他，杀了他”，这个声音始终在诱惑着他。

晚间无聊的时候，他打开电视机，正看见那杀死“真男人”的胖子在其中露面。胖子声如洪钟，向观众宣布，他随时恭候挑战者。主持人在一旁不停地聒噪：“你是男人吗？你有足够的勇气吗？来向真正的男人挑战吧！请拨打屏幕下方的电话报名……”

陈杨静静地坐了一会儿，然后拿起了电话。

真正开始从第100层往下跳的时候，陈杨才感到有些后悔。由于此前没有经验，他并不适应反重力衣带来的超强弹跳，而毫不留情迅速上升的金属板，更是令他感到窒息般的紧张。

胖子的确是老手，冷静的观察，灵敏的判断，与他的庞大身躯极不相称的快速移动，轻松地避开了几处关卡，很快下落了15层，此时陈杨还在90层左右痛苦地挣扎着。他跳到了一个带有弹簧的板子上，不知道该如何借力，结果被毫无必要地弹到了尖刺上。反重力衣的强度设计只允许被尖刺扎有限的次数，否则就会破裂。

看上去，不用指望着去挤掉胖子了，连追都追不上呢，陈杨沮丧地想。

没想到，胖子突然放缓了速度。他悠闲地站立在一块平板上，冲着陈杨挑衅地招招手，似乎丝毫也没有把对手放在眼里。

陈杨在一瞬间怒气勃发，他明白这是对手在向他宣战。他一咬牙，纵身向着胖子所在的位置跳了下去。虽然反重力衣抵消了一部分重力加速度，他仍然摔得头晕眼花，只觉得四肢一阵剧烈的疼痛。

胖子嘿嘿冷笑了一声，对他说：“来吧，试试看你能不能跟上我。”

说完，他跃向了一块带有活门的板子，利用活门滑到了下方，又借助履带的助推跳到了另一块安全的平板上。一气呵成的动作，令陈杨有些眼花。他心一横，决心无论如何跟着胖子的行动去做，这样不至于被拉得太远。

胖子好像没有注意到陈杨的策略，只顾自己闷头往下跳。到了45层的时候，陈杨和他的距离已经很近了。胖子又踩上了一块弹簧板，身躯向右边摆动了一下，陈杨也向那弹簧板跳了过去，意图效仿。

但没想到，胖子只是上半身向右倾斜了一下，脚却在向左边用力。陈杨下落到半空，正看见胖子硕大的身体如一块山崩的岩石向他飞来。他躲闪不及，被撞得横飞出去，重重地跌在一排尖刺上。这一下扎得沉重之极，他知道，反重力衣已经提前破裂，几根钢针已经扎入了他的腰部。

胖子却借助冲撞的力量又回到了原地。他看着陈杨身下渗出的鲜血，哈哈大笑，轻飘飘地跳了过来，显然打算压在陈杨身上。

陈杨忍住腰间的剧痛，一动也不动。待到胖子靠近他时，猛然奋起全身的气力，跳起来抱住了胖子的身体。在胖子声嘶力竭的惨叫声中，失去反重力的陈杨如同一个大秤砣，带着胖子向深渊坠下。

那一刻，电视机前的所有观众为这场两败俱伤的拼争，都发出了或惊恐或惋惜的叹息声。张宁此时也静静地看着，微微摇了摇头，手里无意识地玩弄着政府人口管理处的通行卡。

“效果不错”，张宁自言自语地说，“起到了预期效果。看来是开始大力推广的时候了。”他的嘴角带着嘲弄的微笑，眼睛却亮了起来。

乾坤一技

"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，一经采用稿酬从优。各路高手请多多捧场，来稿请发至：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《帝国时代III》 NBA Live 06

《地牢围攻2》之亚兰纳的18圣灵

■湖北 Septem

在第2章可接到的挽救18圣灵的任务，可以说是游戏中最为复杂的支线任务之一，因此下面笔者给大家详细解说一下具体的流程。

首先要完成"亡灵咒文"这个支线任务，在亚曼露城镇中，从贩卖药瓶和魔法书的魔法师莱桑娜处就可接到了。然后在主线任务追击斐凯斯先知的过程中，可在追到他后的第1个山洞的深处偷听到咒文，接着回去与莱桑娜对话就可学会咒文了，此后就可在任何一处魔法神殿吟颂咒文，获得与亡灵沟通的能力。下面就是18圣灵的具体位置。

1.从阿苏奈迷失之谷的传动器开始一直向南走，在魔法神坛旁的断墙附近可找到此处的圣灵。

2.在北葛瑞琳森林挽救天夕的隐蔽山洞中，操作机关后过桥就可找到圣灵。

3.从西葛瑞琳森林传动器出发，一直向西走到悬崖边就可看到圣灵。

4.传动到阿苏奈沙漠，从旁边的传动门回到东葛瑞琳森林沙滩，往回走不远就可看到圣灵。

5.乘坐伊露兰旅馆旁边的吊篮可来到瀑布，在瀑布前的吊桥上可看见圣灵。

6.在丝莉雅神殿的魔法神殿附近，找到一个可旋转的丝莉雅小雕像，旋转它，圣灵会在上方围栏旁出现。

7.从北葛瑞琳森林传动器出发，向西葛瑞琳森林方向前进中有一处岔路，进入后可看到瀑布，走入瀑布里就可见到圣灵。

8.在亚曼露城镇旅馆2楼露台上就可见到圣灵。

9.在亚曼露城镇北方出口附近的房屋中，见到泰伍莉斯的房子下方地下室中，可转动墙上的灯台，进入后开启隐蔽的机关可找到圣灵。

10.在主线中杀死斐凯斯先知，然后前往杀死大树怪的山洞中，有几个小山洞，在其中一个里可找到圣灵。

11.来到雪溪城堡仆人住处，在仆人起居室的圆形升降梯前，在此处2楼东面的一个房间中可找到圣灵。

12.从南远古花园传送器进入阿苏奈墓地后，有一个向西的岔路，出去圣灵就在出口背侧不远的地方。

13.来到东伤心平原传送器，向东走就可看到圣灵。

14.在卡拉席雅城镇传动器不远的西面城墙上，在西南角就可找到圣灵。

15.从东卡达瑞矿场上层传送器出发，向北走不远，进入2楼的房间中就可找到圣灵。

16.传动到魔登城市达尔鲁的传送器处，向东南方向走不远的拐角处，就可看到圣灵了。

17.进入卡拉席雅城镇地下阿加兰试练场后，接到"恢复水道"的任务，此处可发现一个魔法神殿，使用亡灵咒语后，往回走入洞穴中不远就可找圣灵了。

18.从下萨拉莫之角传送器向上层行进，在行进的途中，可见到一处有着魔法神殿的宽阔平台，圣灵就在平台的角落中。

最终奖励为金色装备"圣灵的幻觉"一套，其他随机金色与紫色装备若干。

《侠盗猎车手——圣安地列斯》记录的其他作用

■北京 小山

本作的记录除了存储游戏的进度外，还有其他一些作用。首先记录可补血，即使只剩一点血，记录以后就可全部补满。另外每记录一次，游戏的时间默认向前推进6小时，游戏中的通缉等级可根据时间的流逝而降低。因此通缉等级是三星或三星以下时，只需要记录一次就可让通缉等级归零。

《神鬼寓言——失落之章》经验值快增秘技

■江苏 马定钧

游戏一开始时，玩家在英雄公会受到训练。成为少年之后，玩家将通过3个测试分别是：混战训练、技巧训练、精神力训练。一旦玩家通过所有测试，梅兹会出现，且主动测试玩家。

首先梅兹会要求你使用对他的混战攻击，不过别听他的，拿起你的长弓从远距离瞄准并攻击他，他会受到损伤但不会死亡，当然玩家也不会因为这些行为而被惩罚。通过这些攻击可在15分钟内获得5000点“技巧”经验值。

除了上面提到的混战测试时用长弓来获取“技巧”经验值外，技巧测试时可用剑砍梅兹（但一定要绕到他后面，然后狂砍，玩家若在梅兹前面使用重砍的话，会被梅兹使用力荡弹走），会得到大量“力量”经验值。至于精神力测试就用闪电术好了，因为玩家在初期魔力很少，也没啥可补。

《要塞2》守城战心得

■浙江 何琦

《要塞2》这款游戏很好地继承了好莱坞战争大片的真髓，原汁原味还原了古代战争的场面。下面是笔者关于如何将你的城池变得固若金汤的几点战术心得，与诸位玩家共享。

作为守城的一方首先要做好城堡外围的防御，在敌军必经之路上设下杀人坑、陷阱、战犬笼（注意！战犬可是见人就咬的），另外护城河的建造对于防御有积极的意义，可迟滞敌军后续部队前进，迫使其攻城部队阵形难以施展，大大减少防御正面的作战压力。守城武器方面，建议将高塔投石机、弩车、火箭手布置在较高的城楼上，以便攻击范围能覆盖到尽可能多的地区。另外，把沸油锅架到城门之上，专打破城锤，城墙上也需要多准备一些滚木、滚石、沥青沟等防御武器，对付攻城敌军在正面发起强攻。《要塞2》中士兵有相互克制的设定，例如，弓箭手能压制大多数的兵种（远距离），长枪兵对骑兵和步兵有优势，冲击力强大的骑兵能对付所有（除长枪兵以外）兵种，步兵虽然表现中规中矩，攻城掠地总是少不了由他们打头阵。上述定律也不是任何时候都灵验，如果大家能灵活利用地形、地势的话，也完全能以弱胜强，以少胜多。虽然短兵相接并不是弓箭手的长处，不过这丝毫不影响到他们在防守城池中极其重要的地位。将弓箭手们分成若干小队，分散把守城头各个隘口（占据地势较高之处），与此同时集中其他步兵队以及骑兵队，作为机动力量可随时支援前线。通常进攻一方会集中投石车、弩车、破城锤攻击城墙最薄弱处，后继部队从缺口处蜂拥而入或从云梯登上城墙……这是比较常用的进攻套路。此时必须果断采取行动，将外城的弓箭手撤退至内城，用火堵住缺口，切断内外攻城部队的联系，发动反击杀伤大量敌军有生力量。此外，在城外的投石车和弩车始终都是守城方的梦魇，强大的攻击力足以轻松砸倒一大片城墙和守城士兵，必须除之而后快。等待敌军主力在城内混战首尾不能兼顾，派遣骑兵队偷袭敌后，捣毁所有的攻城武器。反复争夺数次之后，双方兵力定会大减，本作中的伤兵是不能医疗的（没有专门的医护兵种），当然除了领主和骑士，他们可回到城堡由术士帮忙疗伤以恢复体力。如果大家拥有的金币和荣誉度足够，在短时间内就能招募起来一支雇佣兵部队以协助守城。如果钱不够，那么可加重税收（当然这会损失荣誉值）或建造更多的伐木场以充实国库。

《半条命2》分队指挥方法

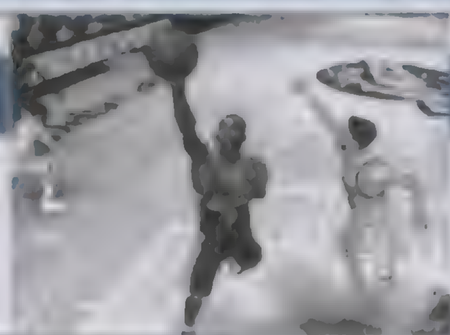
■北京 shiftyharly

在游戏中玩家可使用“派遣/召回分队，C键”来控制跟随自己的分队状态，那么如何有效地应用呢？分队的指挥技巧主要体现在如何应用“派遣”上。在“派遣”状态下，分队队员会进入防御状态打击来犯之敌。这一状态下分队队员们的AI会发挥主导的作用，在战斗中，玩家会发现分队队员的AI与联合军士兵的AI是对等的，也就是说他们的AI是一样的。比如，发出“派遣”命令后，分队队员会自行充分利用防御区域的掩体，并在敌众我寡难以阻击时，主动放弃阵地后撤到后面的掩蔽物，充分发挥纵深的战术作用。下面举一个典型例子。在第11章“反叛者”的结尾处，爱莉克斯要破解电脑程序来开启大门，需要弗里曼保护她10分钟左右，如果到这里身边还有4名队员的话，使用“派遣”指令相信队员们会帮玩家很大的忙，不妨试一下吧。

在发出“派遣”命令时，玩家还要注意时机的选择，灵活应用。在玩家发出错误命令后，可及时发出“召回”命令来尽量挽回损失。

近半个月的好补丁太多了，我们精选了几款与大作联系最紧密的补丁介绍如下。限于版面，这个阶段的其他优秀补丁会陆续刊于下期，绝不遗漏。

■游侠补丁网 水寒



NBA live 06（繁体中文版）补丁

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/nba2006cnmcd.rar
使用方法：较繁琐，详见压缩包内说明文件。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。（感谢游侠版主poseden制作）

NBA live 06游侠原创真实比赛补丁（RealNBA06）v0.5版



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/realnba.zip
使用方法：先执行补丁，再进入游戏。在游戏主菜单界面切换回桌面，按“启用RealNBA06”按钮使补丁生效。注意，联机时单方面使用补丁会被自动强制断线（双方均需使用）。
补丁效果：同时支持单机和联机模式。通过接管后台的方式调整比赛环境，增强了比赛的真实性，对NBA Live 06备受诟病的差竞技性有出色的增强作用。（游侠网水寒原创制作）



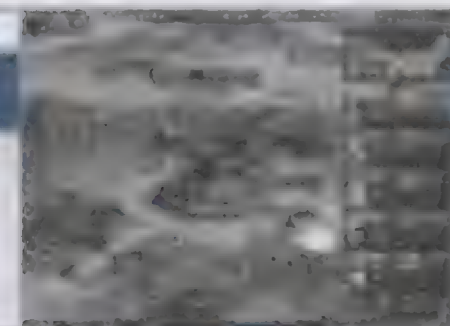
FIFA 06补丁

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/fifa06mcd.rar
使用方法：较繁琐，详见压缩包内说明文件。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。（感谢游侠版主poseden制作）

《罗马——全面战争之蛮族入侵》补丁
（Rome：Total War - Barbarian Invasion）



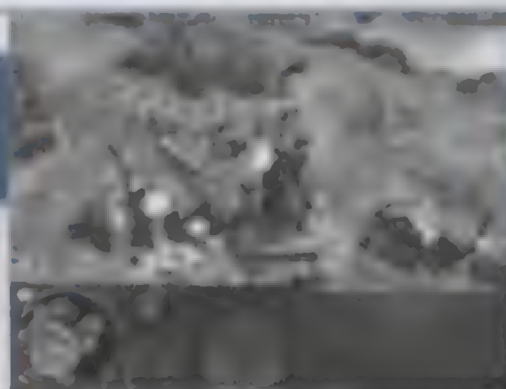
下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/rtwbcd.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内Update文件夹下所有文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《信长之野望——革新》（中文版）补丁

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/NOBU12mcd.rar
使用方法：较繁琐，详见压缩包内说明文件。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。（感谢游侠版主poseden制作）

《帝国时代III》补丁
（Age of Empires III）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/aoe3cd.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《黑与白2》完美补丁
（Black and White 2）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/bw2mcd.rar
使用方法：较繁琐，详见压缩包内说明文件。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。（感谢游侠版主poseden制作）

《神鬼寓言》游侠完美官方繁体中文汉化包
（Fable the Lost Chapters）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/Fablecnali213bt.exe
使用方法：执行Fablecnali213bt.exe进入游侠新技术下载界面，加速下载60MB的完整补丁，而后直接执行补丁安装即可。
补丁效果：一次性将游戏从英文版汉化为官方繁体中文版，且汉化后版本可在Win2000和WinXP系统运行。（游侠网小猿鼠根据官方繁体中文版制作）

龙晶传奇 Dragonshard

在游戏画面中按回车键，先输入“enablecheats”（开启秘技），再选择下述输入左边一列任一条英文字母，其中“*”代表你要输入的数字。

victory：瞬间胜利
buildspeed *：建筑速度（*为0～100）
fastbuild 1：瞬间完成建筑
fastbuild 0：建筑瞬间消毁
+exp *：得到经验
-exp *：失去经验
+gold *：得到金钱
-gold *：失去金钱
+shards *：得到碎片
-shards *：失去碎片
+level *：升级（*为0～100）
-level *：降级（*为0～100）
+all *：增加经验值、金钱和碎片数量

《盟军最前线》作弊码 Soldiers of Anarchy

游戏中按回车键开启作弊模式，输入下列秘技即可得到相应效果：

输入“hittingandhealing”后，按Ctrl＋鼠标左键：点击摧毁一个目标

输入“hittingandhealing”后，按Shift＋鼠标左键：点击治疗一个目标

showtrader：在基地内可购买所有装备
immortalone：开启无敌模式
winmission：进行下一个任务
endlessmunition：弹药无限
allvehicles：在基地内获取所有车辆
soldierspawn：在基地内产生新的军人
speedhack：按T和Z键改变游戏速度（T为加快，Z为减慢）
quitter：强行退出游戏

《英雄萨姆 II》秘技 Serious Sam II

开启作弊模式：

首先在主菜单页面按住左shift键不放，再依次按F3、F4、F3、F3、F4（注意顺序和按键次数）。

以后在游戏中按F1键，就可直接打开作弊模式。

这样的模式比较稳定，如果还是想输入游戏秘技的朋友可按下面的方法进行：

在游戏中按“～”键，出现命令行后输入下列代码（输入代码后按回车键再按“～”键回到游戏）：

please god：无敌
please giveall：得到所有武器，并且弹药全满
please killall：杀死所有敌人
please open：开门
please tellall：获得所有情报
please fly：飞行模式

《帝国时代III》主城迅速升级法 Age Empires III

主城升级需要大量经验值，而在游戏中想正常获得高等级是个相当漫长的过程。为了建设心目中的理想城市，为了魅力无穷的超级卡片，玩家们一次又一次地战斗。但当城市升到15级时，想要再升级就比较困难了。

不过现在有一个好方法。综合各个地图的形势和电脑的战术，这样的升级策略还是可行的：选亚马逊地图（中间有一条大河把整个地图分成了两半），1 VS 3，开局时3个电脑对手会挤在其中的一半，而玩家就独占另一半。手脚要快，抢占整条河，然后就可慢慢和电脑对手抗衡了。一局下来有20 000多的经验（在Normal难度下），足够连升两级了：想要得到更多卡片也将不再是难事。

《极度恐慌》作弊码 F.E.A.R

在进行游戏中，按下“T”开启作弊状态，输入以下作弊码即可得到相应效果：

god：开启无敌模式
notarget：隐形状态
armor：盔甲全满
health：生命全满
ammo：子弹全满
guns：获得所有武器
pos：进入Position模式

《雷神之锤4》秘技 Quake 4

右键点击游戏执行文件的快捷方式，选择目标，在“'Quake4.exe'”后加“+seta com_allowConsole '1'”，就可在游戏中打开控制台（如'F:\id Software\Quake 4\Quake4.exe' +seta com_allowConsole '1'）。

在游戏中按“～”键调出控制台，在命令行输入“Devmap 地图名”后就可以作弊模式打开地图（如Devmap mp/q4dm8）。单机游戏的地图在Game目录下，多人游戏地图在Mp目录下。进入游戏后输入下列秘技即可得到相应效果：

god：无敌
give all：获得全部武器装备
noclip：穿墙和飞行
notarget：隐形
kill：自杀
killmonsters：杀死所有怪兽
give ammo：弹药全满
give health：血全满
give keys：得到所有钥匙
用com_showfps 1：可以在游戏里查看FPS

新浪、大众软件联合讨论征集活动第十九期

新浪《大众软件》专区（http://games.sina.com.cn/zt/popsoft/index.shtml）参与讨论，期待您的意见。

那些难忘的游戏动画

游戏的过场动画（CG），往往是抓住玩家眼球的重要因素，为玩家建立起对一款游戏最初的印象。“仙剑”云峰山谷中仙鹤飞舞的柔美开头，结束时逍遥雪地踯躅独行落英缤纷的凄美画面；《最终幻想Ⅷ》主题音乐Eyes on Me响起，第一颗流星划破天际时，学校舞会中男女主人公翩翩起舞的场面；《魔兽争霸Ⅲ》山野间战鼓震天，人类与兽族宏大战争的壮阔景象，都为玩家留下了深刻的印象。游戏动画从剧本、策划、分镜、素材、制作、音效、特效到输出成品，都有它自成一体的特点，且又与游戏主题密切相关。你印象中最深刻的游戏动画是什么？对我国的游戏动画制作，你有什么期望和要求？

网友发言

新浪网友 218.199.18.*

仙剑！我的第一个游戏。其实凡是喜欢的游戏，它的过场动画都喜欢。

新浪网友 mklp1024

我印象最深的CG，像EA的《极品飞车6——热力追踪》中的开头动画最Cool了。尤其是当山上突然出现那辆超酷的法拉力警车时，哇！当时心中就有迫不及待想体验一下这个游戏的快感了。我想，如果游戏的开头CG做到如此境界，那真的是不错了。

新浪网友 220.163.8.*

科乐美的《合金装备》系列游戏，其CG效果非常棒。

新浪网友 duanzg2003

我印象最深刻的动画有FF系列和FF电影、DQ系列、生化危机系列、三国志系列等。CG并不是游戏的全部，而只是一个如人的美丽外表特写。宪哥（姚壮宪）在Chinajoy说：“大宇的企业文化是以人为本，迪斯尼版中国文化的浓缩。”我终于明白：李老大（李永进）的目标是创建象迪斯尼世界第一娱乐品牌的中国游戏第一品牌。我们希望和暴雪合作开发游戏，就像大宇和S-E合作的成果——《魔力宝贝》。

新浪网友 hongdabo

好的CG不一定要有精美的画面（当然太“恶”也不行），但至少能在偶们的记忆里有所映照，比如《最终幻想Ⅶ》《生化危机》等等。总之一句话：完美于游戏里面，难忘于CG之中。

新浪网友 61.138.201.*

CG成本很高的。

晶合后院 熊猫王

偶喜欢“仙剑三”及其间情篇的动画。切合剧情方面做得很好，音乐的配合也算到位。尤其喜欢飞蓬和重楼的新仙界武斗及赤炎和长卿的对决，让人觉得非常紧张壮观。

晶合后院 剑风

我最喜欢《浣花洗剑录》的开头动画。那大船上的战斗场面真的很流畅，应该是真人捕捉动作的吧。配上优美的主题曲，真是百看不厌。

晶合后院 bonet

“轩辕剑”“仙剑”“幻想三国志”的都不错。只是希望国产游戏的动画画面能做得清晰些，细节方面也要加强。

晶合后院 lcommander

《铁甲风暴》，第一个玩的正版游戏。据说全片是用3DS MAX花了短短1个月时间做的，整体水平很高。其实国内的游戏动画技术上没有什么较大的障碍，主要还是创意。相信在未来会看到更出色的国产游戏动画。

晶合后院 疯狂破坏

“仙剑三”的神魔大战，《浣花洗剑录》中白衣人与紫衣候的对决，都让人记忆犹新。我是学美术的，明年考学，希望以后可以做出这样的动画。

晶合后院 babysonic

《鬼武者3》的片头，描述了鬼武者——明智左马介单兵消灭万人幻魔大军、与大军首领决斗的过程。从一开始气势磅礴的画面，到后面鬼武者的个人魅力，非常扣人心弦！

晶合后院 偶是坏坏

《星际争霸》的CG现在看来虽然画质糙了点，可情节还是很好的。尤其是大和战舰上指挥官把烟头往地上一扔，用他那穿着硕大皮鞋的脚把烟头踩灭，决定抛弃战壕里的士兵。之后，战壕里的士兵就眼睁睁地看着自己的指挥舰——大和战舰从自己头上加速飞走了。而同时，战壕两边涌来了无数的刺蛇……

晶合后院 听雨的风

《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》剧情动画。先要说的是人族战役结尾动画，Arthas穿过欢呼人群的花瓣雨时嘴角的一抿……再就是兽族战役的结尾动画，Thrall和Grom大战Mannoroth那场。甚至想起《勇敢的心》里著名的“Freedom”……整个Roc的剧情战役打下来，跟看了一部魔幻大片一样过瘾。

《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》过场动画。特别喜欢“找寻巴尔”这段。巴尔表情的细腻刻画令人印象深刻，尤其是魔法施展开始那眼角的一挑，邪恶戏虐的眼神……

难怪有人说，就算暴雪不做游戏，改做电脑动画也不会赔钱。





（以上发言为网友个人意见，不代表新浪与本刊观点。）

TOP TEN投票的理由

其实我觉得“上网助手”蛮好，就是强买强卖的安装方式让人讨厌。(211.91.162.*)

既然有delphi，怎么能没有vs.net和eclipse呢！不过我还是最爱jbuilder啊！效率比eclipse高好多啊！(61.154.26.*)

QQ沟通无极限，优化大师在手，整理电脑立刻变轻松。(222.40.224.*)

FPE，欲以一身撼天下，需于平地起波澜。(222.95.59.*)

林晓： 小虫GG在第20期榜评中透露将回广西老家完婚，并且在自己的个人网站中放出若干张幸福的新婚照片。这下子晶合聊天室里的众聊友可就热闹了：这个要小虫GG送喜糖，那个建议把喜糖做成光盘状，又合景又方便夹带！还有祝小虫夫妇白头到老，早生贵“虫”的。大家异口同声，恭喜小虫哥哥有了甜蜜的小窝！

冷笑话

嫁给玩《星际争霸》游戏男人的十个理由

1.**专心。**他可以为自己的爱好付出一切精力。将来，他也一定会有自己热爱的事业。

2.**不服输。**想要在玩《星际争霸》游戏的男性里找一个容易服输的人很难。游戏中如此，人生也如此，男人，当然是有骨气比较好。

3.**绅士风度。**就算被人海扁到心里全是泪，明天依旧会再回来。君子报仇，十年不晚。久而久之，星际玩手都会养成记吃不记打、谦虚谨慎的良好性格。这同样也是好老公的必备条件之一。

4.**耐心。**一个星际玩家，比分不会永远都领先。但他们会在局势落后的时候，全力寻找每一个可以翻盘的机会，这个时候就需要耐心。耐心地去调整心态，耐心地去补满血……在生活中也同样不会一直风平浪静，选个有耐心的老公吧，然后两个人永远以风平浪静的心态，去面对共同的人生。

5.**抗击打能力。**每个星际玩家一定都尝到过被弹头结结实实射到脸上的感觉，而且不只一次。那么，当他面对的不是冷冰冰的弹头，而是充满爱意的小粉拳时，他同样也不会逃避，而是甘心情愿去做一个满脸笑容、老老实实的沙包。

6.**细心。**星际玩家基本功之一就是在屏幕上找东西，日复一日，年复一年，他的观察力绝对和福尔摩斯不相上下。和你在一起时，他不会忽略你的各种感受。

7.**反应敏捷。**又是一项星际玩家的基本功。选择终身伴侣，不一定非得要李连杰般的身手，但机灵点儿，总不会错吧。

8.**电脑达人。**从选择显卡、CPU、鼠标、键盘，到对驱动、网络条件进行优化，没有任何一个游戏要像星际一样，需要对硬件和系统做如此多的设置。

9.**心理承受力。**每个星际玩家都养成了火箭崩于左而不惊，榴弹炸于右而不惧的大无畏精神。人生总要经历坎坷和波折，一个遇事就变得颓废沮丧的人，你会选择他做你的终身伴侣吗？

10.**有计划性。**星际玩家每时每刻他都在默默地做着计划，计算对方还有多少血，思考对方现在的位置和将有可能出现的位置，形成了做事缜密的性格后，他会把你们的生活安排得井井有条。

趣事

别叫俺网管

江苏 剑傲天下

3个月前，好不容易连蒙带骗混进某酒店做网管。然一个月后，终于悟出此非善地，众MM实在难惹。某日，预定装台新HP打印机，在众MM堆里教了一下午。及至一行行字从里面打印出来，颇有成就感。谁知好景不长，晚饭刚结束，前台一MM对着对讲机狂呼网管。吾飞奔而至，郁闷之极。好男不跟女斗，晕倒之前，诚恳告之MM：“下次使用电器前，请先打开电源。”

某日，正聚精会神研究柳残阳之《枭霸》，收银员MM火线告急，言收银程序输不进工号。本着救急如救火的原则，只得放下燕铁衣的长短双剑，随风而至。看罢吐血不止，只得模仿“Only you”，再教一次家电使用方法吧！

又一日，某主管大姐兴冲冲跑至机房，问曰：“我办公室新买的电脑，可怎么也上不了网。”答曰：“大姐，你那机子上没有装‘猫’。”“啊？那主任的机子旁也没猫啊，怎么他的就能上？”听罢当场昏倒。苍天啊！你饶了我吧。

近日为了躲避前厅MM无休止的“摧残”，只得跑到隔壁网吧休闲一下。忽听后面一MM叫道：“网管来一下，死机了。”吾不假思索怒吼道：“讲过多少次了，重启电脑！”语罢，忽感众多惊异目光急射而至，狼狈逃回酒店，幸免于难。唉，这年头，网管难当啊！

反恐与口水

湖北 崔小龙

一日与友人在网吧酣战CS时，突发奇想，用食指沾一滴口水然后擦在屏幕的手枪准星上，遂拣起一把AWP，枪枪杀人于无形之中，屡试不爽。友人大骇，以为我用作弊器。当其看见屏幕正中央的一滴口水时，我却仰天大笑，曰“此乃口水与反恐也！”遂拂袖扬长而去。

林晓：既然要过20期杂志才能轮到一次写榜评的机会，Artec同学也就百忙之中接过了我的榜单，担此点评责任。至于写得怎样，大家说了算。

编辑部的应用软件

■晶合实验室 跑路中的Artec

有人说有什么样的人就有什么样的动物，在我看来有什么样的人也就有什么样的软件。就拿编辑部来讲，每个人都有与之相似的软件。我这次就冒着种种“危险”，以“编辑部众”为例给大家讲讲这其中的奥妙。

林晓

大家最熟悉的林晓同志，为了伟大的消息传播事业鞠躬尽瘁，深受读者大众的欢迎。目前散布小道消息最好的办法，自然就是在即时通信软件里抓住所有好友的头像，疯狂地“Ctrl+C”和“Ctrl+V”；如果有个“群”什么的，那效果就更好。你看那新浪UC便是如此，一路高歌猛进，杀入排行榜里。

星尘

星尘这个人嘛，说起来……呃，这期的责编大人啊。咳咳，星尘这个人，相貌平平但是功底深厚，产自四川，成于清华，就如同那3D Studio MAX，名门之秀五粮……这3D Studio MAX可不简单，曾几何时，学电脑的言必有其名，多少知名大片中都有其贡献。如今位于榜中，实在是实至名归。

北四环组

这北四环组想必大家都耳熟能详，斟茶员、寻事员、烧烤员、司机等同志活跃于杂志的各个栏目。要说这软件中与他们最相似的就是“金山一门众”了，人丁兴旺，尤其金山毒霸高居榜眼。或许今后北四环组的同事可考虑改叫“北四环组·毒霸”“北四环组·词霸”……

晶合实验室

编辑部但凡牵扯到硬件的性能、故障等问题，自然就由晶合实验室的众好汉来解决了。只要把“魔之左手”往机器上那么一搭，沉吟片刻，众多问题皆迎刃而解。Windows优化大师能高居榜首也正是个中原因，除了能修改部分内部设置减少资源浪费达到提升性能的目的，更可修复被恶意网站改得污七八糟的注册表和可怜兮兮的浏览器。第9位的超级兔子魔法设置，其功夫路数与Windows优化大师接近，理应还有上升空间。

8神经

著名帅哥，文笔出众，思路敏捷，多次“最受读者喜爱的编辑”大奖得主；又因工作非常细致认真，得绰号“慢神经”，可谓编辑部内外人气之王。其实只有我才最清楚这其中的奥秘——因为jin的摄影Bug，导致本人形象被严重歪曲，Fans全部流入“8神经后援俱乐部”。恰似那紫光拼音输入法，虽然实力出众，借Windows XP中的智能ABC输入法出现Bug之机，一统江湖，成为唯一上榜，也是编辑部内使用最广的输入法软件；不过这其中的奥妙……

林晓（又是她）

适才说到那个新浪UC只是一员新秀，要和林晓这样的编辑部资深人士相提并论，未免有些“斤两”不够。其实林晓平时最乐于助人，尤其喜欢帮助照顾花花草草，猫猫狗狗。如此热情大家当然是交口称赞，所以这3721中文网址挺进8强是完全合理的。

电子土豆

土豆在西方是仅次于面粉的主食，有“饭也土豆菜也土豆”之说。电子土豆在编辑部中的地位无可取代，无论是炒菜做饭还是问路搏票，攒机修表或者求神问卜，他总是默默为大家写出一篇又一篇的“XX指南（土豆版）”。这就好像那WinRAR，平时似乎感觉不到它的存在，但是少了它还真不行，实在是居家旅行，安装播放的必备软件。

大漠小虾

此人平素喜穿马甲，诸如“小瞎眼”啊、“大漠食人虾”啊似此名目繁多，直接导致在“最受读者喜爱的编辑”票选中由于选票分散，又无法拿出什么小瞎眼或者大漠食人虾的有效证件来证明自己的身份，最终只好眼睁睁看着马甲军“雄据”榜尾，自己名落孙山。就好像下载软件一族，本来人才济济，却因名类过多，如今只剩网际快车一干将。虽然尚在前10，却形单影只、江河日下。

编辑推荐软件

推荐编辑 跑路中的Artec

1.Foobar 2000：界面简洁，功能强大，音质出色

2.Google Toolbar：有了它就不用再把Google设置为默认主页了

3.Daemon Tools：小而强大的虚拟光驱软件

Jin

著名的……呃，他和大漠小虾正在向我这边走来，面带狞笑…… P

TOP TEN

龙虎榜 热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	6.82Build5.913	1	989	○	鲁锦
金山毒霸	2005	2	915	○	金山公司
WinRAR	3.51	3	872	○	Eugene Roshal
瑞星杀毒软件	2005	4	844	↑	北京瑞星公司
紫光拼音输入法	4.0ml测试版	5	762	↑	清华紫光软件股份有限公司
金山游侠	V	6	714	↓	金山公司
网际快车	1.71	7	636	↓	JetCar软件工作室
3721中文网址	2.81Build806	8	628	↑	国风因特软件有限公司
超级兔子魔法设置	7.15	9	504	↑	蔡旋
金山快译	2005	10	499	↓	金山公司
Windows Media Player	10.0.3802	11	481	↓	Microsoft
金山词霸	2005	12	475	↓	金山公司
3D Studio MAX	7.0	13	394	NEW	Kinetix
Media Player Classic	6.4.8.4	14	362	○	Guliverkli
金山影霸	2003	15	327	↓	金山公司
江民杀毒软件	2005	16	300	↑	北京江民公司
新浪UC	2005 II 正式版	17	289	↑	北京讯通佳网网络技术有限公司
Real Player	10.5中文版	18	271	↓	RealNetworks
天网防火墙	2.7.6	19	189	↓	众达天网技术有限公司
Alcohol120%	1.9.5.3105	20	175	↓	Alcohol Soft Development Tea

本榜所列软件版本号截止于2005年10月20日。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	FlashGet(网际快车)1.71简体中文版	3 105 021
2	RealONE Player 2.0Build 6.0.11.872简体中文版	2 441 087
3	WinRAR 3.51官方简体中文版	2 078 273
4	腾讯QQ 2004 II 正式版	1 900 244
5	豪杰超级解霸3000英雄版	1 763 149
6	Microsoft Media Player简体中文版9.00.00.2980	1 601 460
7	极品五笔输入法6.3简体中文版	1 405 731
8	影音传送带（Net Transport） 1.94d简体中文版	1 366 175
9	ET-网络视频电话4.20_Build 0884简体中文版	1 125 700
10	Winamp5.51 Pro汉化增强版	1 001 084

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	8.0
Winamp	5.51
腾讯QQ	2005
WinZip	9.0
豪杰超级解霸	V9

热门软件排行榜信选请用杂志中所夹的读者咨询卡；网投地址http://bbs.popsoft.com/topten/；手机投票咨询网站www.popsoft.com/sms/topten.htm。

邮发代号:82-726
零售价:¥6.80元
刊号:ISSN1007-0060 CN11-3751/TN